超描けるシリーズ

玄光社

かがやく瞳の描き方
DELUXE

命を吹き込む、神業技法の数々！








かがやく瞳の描き方
DELUXE






玄光社




Illustrator：お久しぶり
P20 ～ 31



バリエーション①



バリエーション②



Illustrator：ミモザ
P32 ～ 41



Illustrator：美和野らぐ
P42 ～ 51



Illustrator：舞
P52 ～ 61



Illustrator：sone
P126 ～ 131

本書の使い方

本書は、主に瞳の構造や色塗りの基本的なテクニック「かがやく瞳の基本」の解説と、イラストレーター 14名による「描き方」の解説の2部構成です。

瞳のタイトル

解説する瞳の全体のタイトルです。

作家のコメント

イラストを制作したイラストレーターの一言コメントです。

完成イラスト

最終的な完成状態のイラスト作例です。

作家名・使用ソフト

イラストを制作したイラストレーターの名前と、使用したソフトです。

ブラシ

メイキングで主に使用されたブラシ。CLIP STUDIO PAINTのブラシの場合、ブラシが持つ「コンテンツID」が記載されています。

使用色(カラーコード)

その場で使用した色や、塗られた色のカラーコードです。イラストソフトで入力することで、色を再現できます。

カラーコードとRGB

R	120
G	154
B	192

作例がSAI 2を使用していた場合、使用色はカラーコードではなくRGBで表記しています。

point

イラストレーターが紹介する、描き方のポイントやこだわりです。

check! ハッシュタグ #かがやく瞳の練習 を使おう!

#かがやく瞳の練習

本書を参考にイラストを制作した場合、SNSにアップする際には是非ハッシュタグ「#かがやく瞳の練習」を使用して掲載してみてください! 同じタグを使用したユーザー同士で成果を共有してみましょう!

目次

1章

瞳の基本



各イラストレーターの瞳の描き方を追う前に、まず基本的な瞳の構造と、近年の瞳形状の傾向について確認していきましょう。何を表現しようとしているのか、どこまで描写するのか、その基本を確認します。



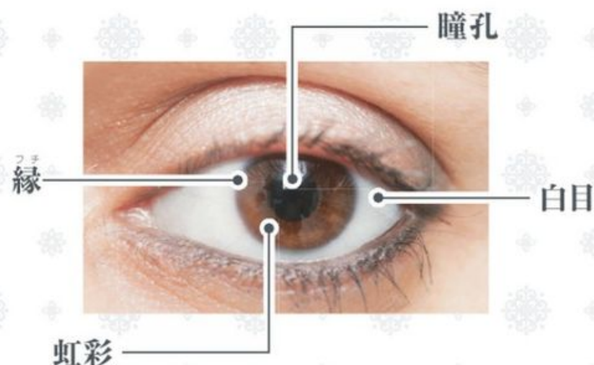
瞳と構造の見せ方

魅力的なイラストの目を描くために、まずは実際の瞳の構造を解説します。

瞳の名称

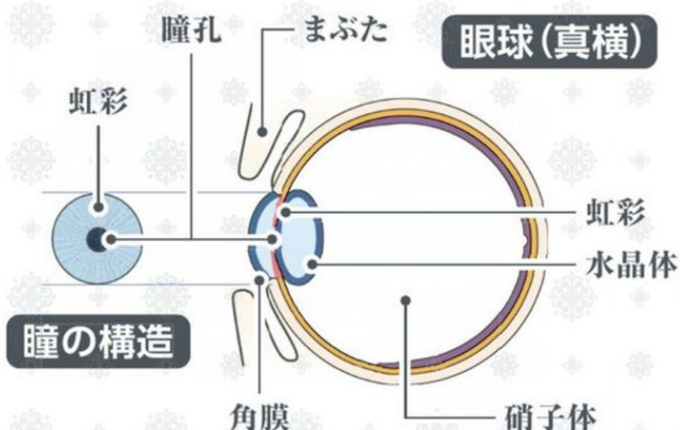
正面から見た瞳

瞳は正面から見ると、虹彩が覆っています。その中心が黒い瞳孔です。その外周として縁があり、縁の外側は白目になっています。色素の薄い瞳を観察すると、虹彩は瞳孔から放射線状に伸びているのが分かります。



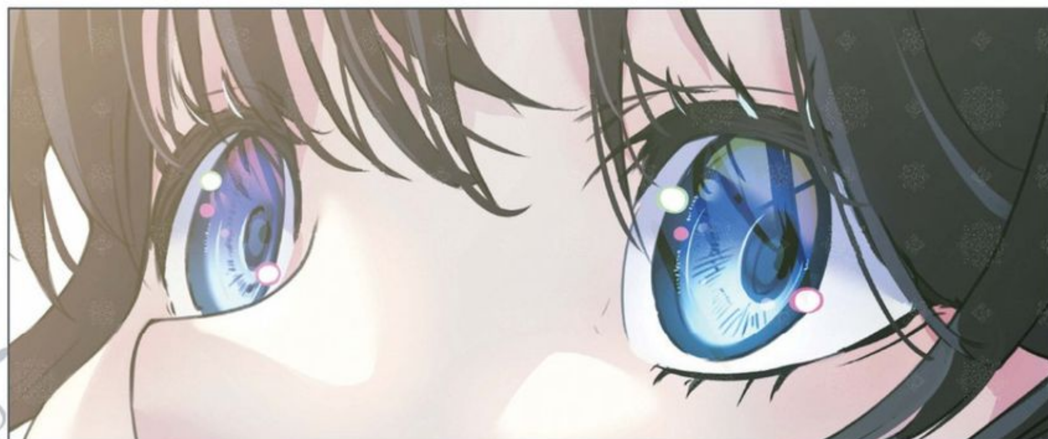
眼球のパーツ

眼球を横から見てみましょう。眼球は全体が球に近い形をしています。その中でも瞳孔、虹彩、水晶体、角膜などで構成する部分を「瞳」と呼びます。イラストなどで着彩する部分は「虹彩」。中心の黒い部分は「瞳孔」です。ここは、その名の通り角膜で覆われていない「孔」です。
色が付いて見える角膜は、それ自体は透明で、虹彩部分の色を反射し、透過しています。そのため、色付いて見えています。



近年の瞳のテクニック

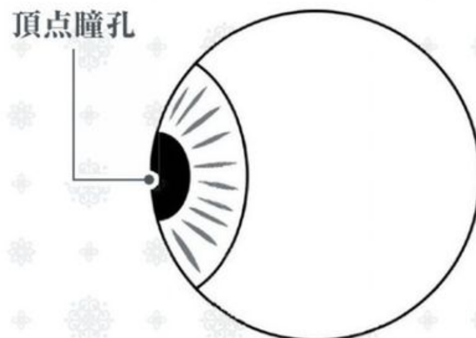
近年、イラストの瞳には、実際の瞳に生じる反射をうまく取り入れた表現がよく見られます。光や細部の描写など、リアルな表現を加えているのです。そうすることで、デフォルメされたイラストにも、まるでそこに存在するかのような実在感が生まれます。



瞳のレイヤー構造

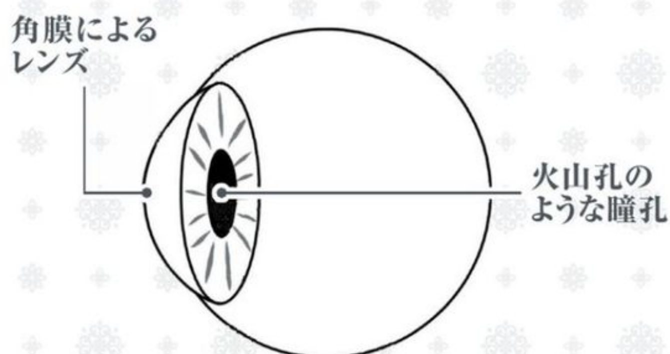
凸な瞳の解釈

右図は、瞳孔を瞳全体の頂点として描いた瞳です。本来は角膜によるレンズがあるべき部分に瞳孔があります。この解釈でイラストを描くと瞳孔の位置が不安定になることがあります。反射角度によってはこう見える場合もあるので、表現として完全な間違いではありません。



実際の瞳の構造層

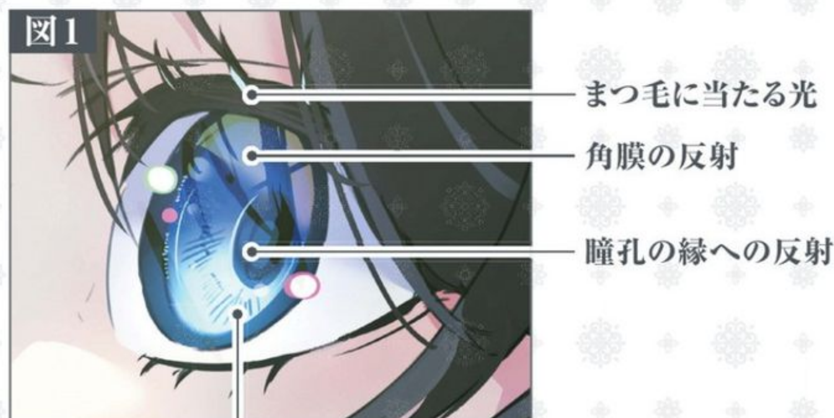
頂点が角膜によるレンズで覆われ、虹彩部分はやや平面的です。角膜、虹彩、瞳孔というレイヤー（重なり層）構造になっているため、瞳の中には奥行きが生じます。この奥行きの深さは、瞳を宝石のようにかがやかせる大切な要素です。



光と影で奥行きを表現するテクニック

光を使い分ける

図1の光の入り方を観察してみましょう。
まずは瞳上部です。虹彩部分はまぶたやまつ毛などの影響を受け、少し暗くなっています。一方、角膜の表面には薄く光が反射しています。虹彩の層が受ける影と、角膜の層が受ける光を別々に描くことで、瞳の中に奥行きを表現しています。
瞳の中心は瞳孔の縁に線状の反射を描きます。また、虹彩の下部を明るくすることで、虹彩の光の当たり方が他の層とは違うことを表現しています。
図2でも角膜の上に反射するハイライトと、角膜を通過し虹彩を照らす光を、明るさの強さによって描き分けています。これで宝石のような奥行きと発光感を表現しています。





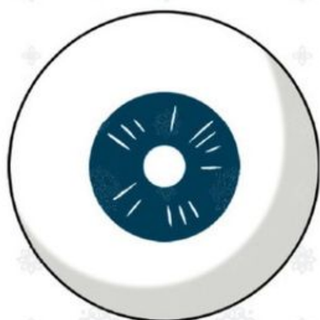
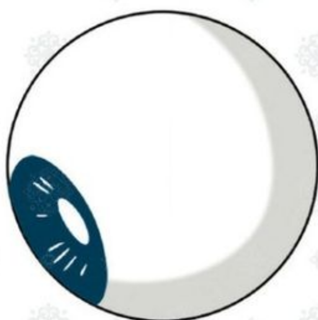


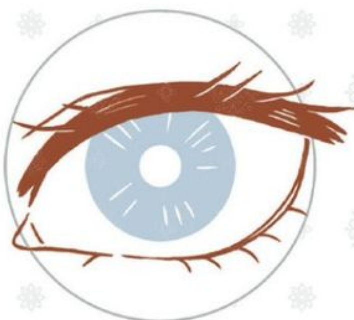
立体の光と影

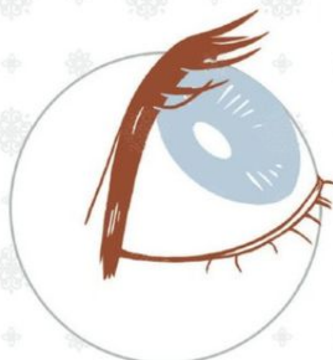
瞳の形や向き、光と影の効果について確認していきましょう。

瞳の向きと立体

まずは瞳孔の形と位置を見てみましょう。瞳孔は斜めから見ると中心側に寄り、形は縦長になります。まつ毛やまぶた、目全体は目の球状の形に沿って曲線を描きます。

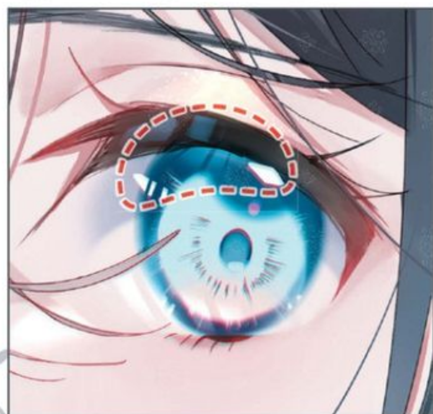





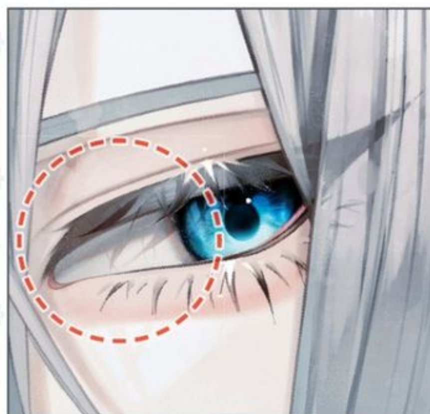


主な反射光と影

瞳をかがやかせるには、反射光の描き込みが重要です。主な反射光の種類として、瞳上部の角膜に映る薄く広めの「表面反射光」、瞳に入り込む一番強い光の「ハイライト」、まつ毛やまぶたによって目に落ちる「まつ毛影」などがあります。瞳の形に合わせてこれらの光と影を使うと、瞳のかがやきを、よりリアルに表現できます。

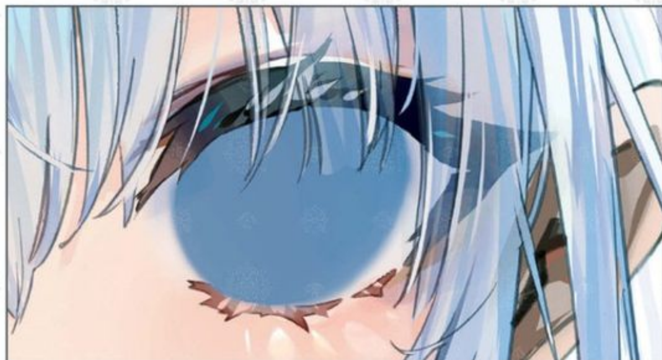

▲表面反射光


▲ハイライト

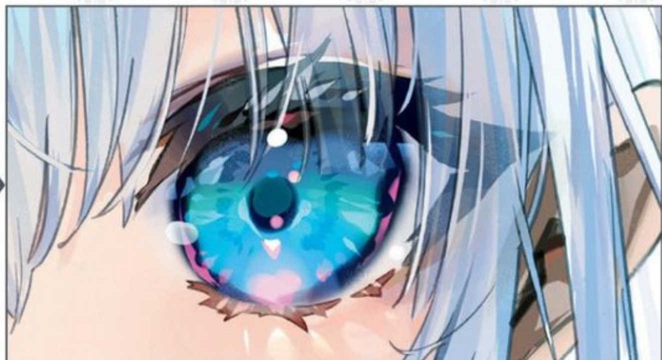

▲まつ毛影

錯覚を使う

本来、絵は発光をしていません。見た時に感じるのは「発光感」であり、「キラキラしている」という感覚は錯覚に近い現象です。では、どうしてプロの描く瞳は発光して見えるのか？　それは「“光っている”と感じさせる表現をしている」からです。要因となる、光の明暗、コントラスト、グラデーションなどの効果を確認していきましょう。



▲ベースに敷く色は光って見えない。

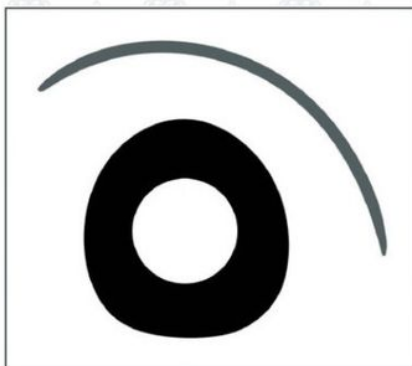


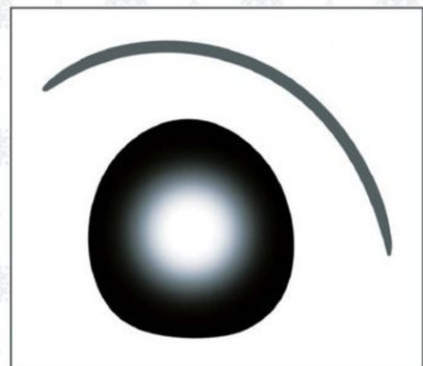
▲左の完成画。発光感がある。

コントラストとグラデーションの効果

グラデーション

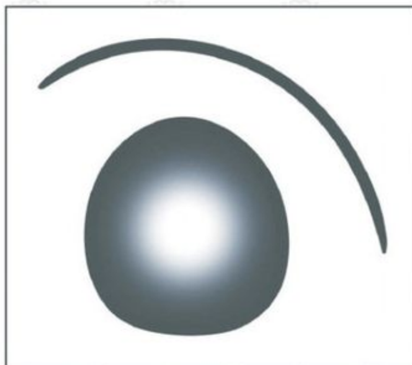
左図は完全に白と黒を塗り分けています。それに対し、右図は球状のグラデーションです。暗い色の上に球状の白いグラデーションを置くと、「発光感」が生じます。瞳の下部にこの効果を入れると、淡い発光感が表現できます。

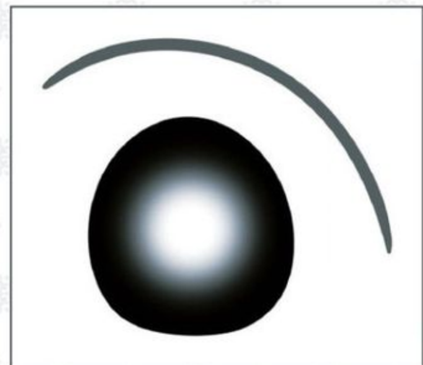




コントラスト

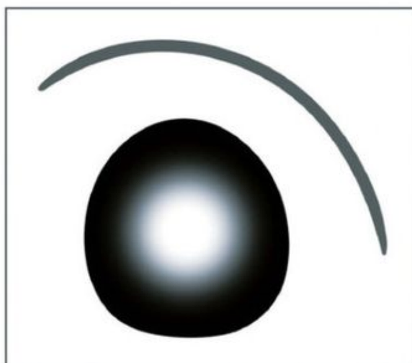
コントラストとは、対比を意味します。ここでは色の明暗の対比を指します。左は全体的にグレーで明度が高く、薄く光っているような明るさを感じます。一方、右側はグラデーション部分に、より明るいという錯覚を作ります。

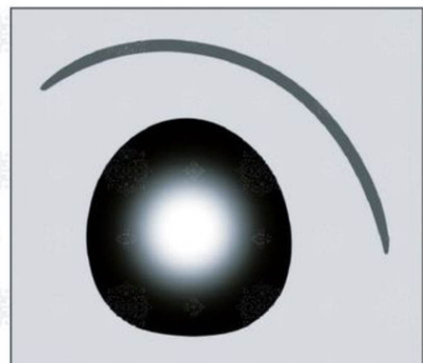




より強いコントラスト

右図は背景の明度をグレーまで下げています。背景色の明度を下げることで、より明暗の対比が強くなります。イラスト全体が暗くなることでグラデーション部分が、より明るく見えます。つまり、かがやいている印象が与えられます。



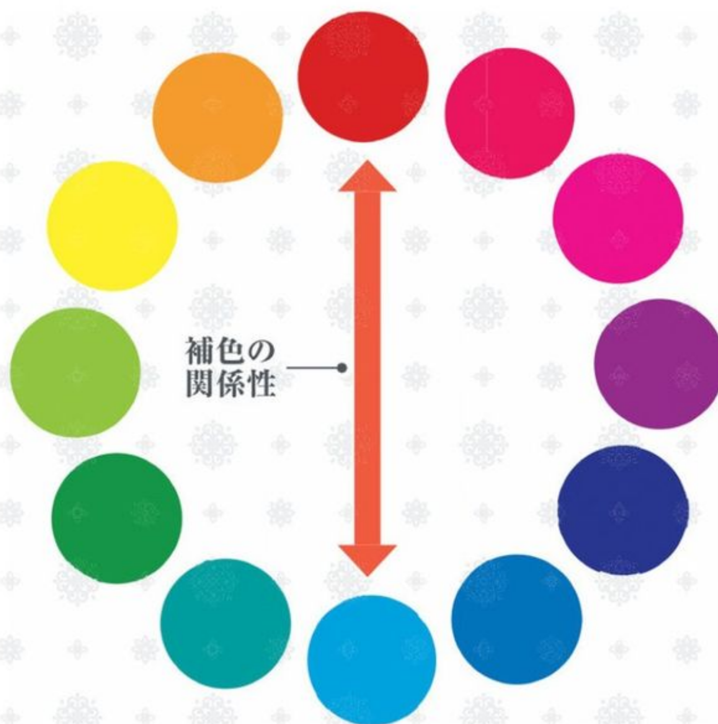


色選び

印象的な瞳を描くため、色の基本について確認しましょう。

色の関係性

色は単純な仲間分けをする時、赤、黄、緑、青で分類するのが一般的です。大きな色分けをする際、基本の4色から中間色を埋めて輪にします。こうしてできる輪を色相の輪、色相環と呼びます。
“色相環”の配置が正反対になる関係を持った色と色のことを補色と呼びます（右図　例えば矢印の2色）。この2色を組み合わせて印象的な画面作りをすることもあります。



どんな色を使うか？

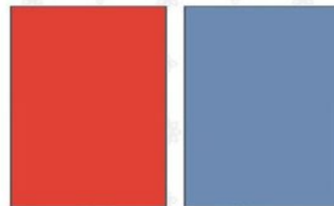
瞳を描く際、近年では線画の他に複数の色を使って描く場合があります。実際に、色の組み合わせによる効果を見てみましょう。



補色

赤と青の2色がメインの瞳。補色の関係性（上参照）で色をまとめ、印象的な色合いを構成しています。

主な使用色





明暗

黄色1色を明暗でまとめた瞳。まつ毛や輪郭まで黄色のトーンでまとめています。しっとりと落ち着いた雰囲気になります。

主な使用色





瞳の周囲を描く

瞳の進化は色合いだけに留まりません。周囲の演出の仕方も時代によって変化します。



まぶた

眼球の膨らみを表現する上まぶたの演出。中央を明るくすることで眼球の立体感によるリアリティと、肌の艶感が表現できます。アイシャドウなど、はっきりしたメイクを表現したい時にもこの演出を用います。





涙袋

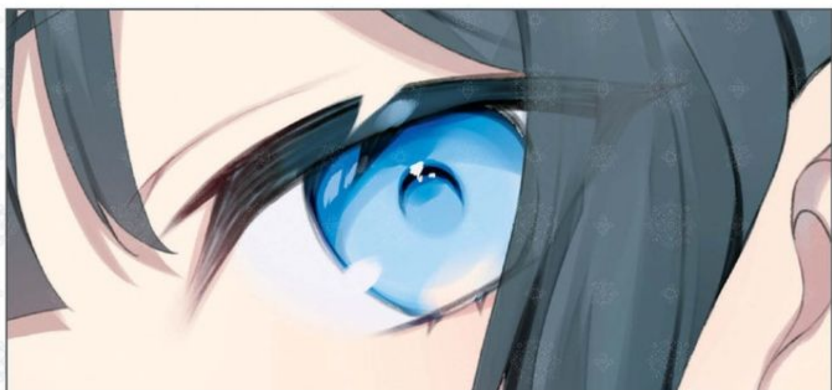
瞳の下まぶた部分に涙袋の影を濃く入れる演出。横長の瞳に入れると、さらに色気のある印象が引き出せます。全体に影を入れる隈とは異なります。この演出では、肌に近い赤系の色を入れて立体感を出します。





まつ毛の抜き

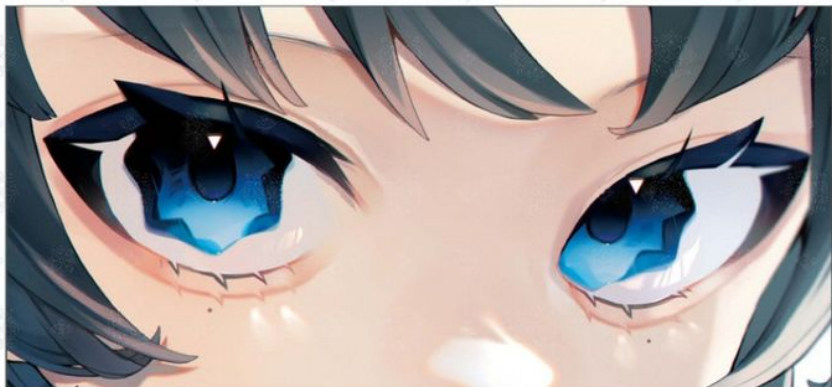
アイライン（目の輪郭）と合体したまつ毛の抜き表現。根元から色を抜くことで、まつ毛の跳ねを表現します。また、上側の色を抜いてハイライトや隙間を表現する場合もあります。これらは目元の情報量を増やす効果があります。





光の屈折

光の屈折を表現する手法。コースティクス（集光）とも呼ばれ、本来は水面やガラス面の光の反射により発生する強い光を指します。下まぶたの粘膜部分や、艶の反射とは異なり、瞳を中心に下まぶたへ放射線状に描写されます。宝石を床に置いた時の反射を彷彿とさせ、透明感と発光感のある印象を与えます。





技法の種類

デジタルイラストを描く基本として合成モードや色調補正の使い方を一部紹介します。

イラストソフトの合成モードを使おう

近年のイラストソフトの多くには、レイヤーに合成モードの機能があります。合成モードは既に描いたイラストに対し、発光や色付けなどの変化を与えます。合成モードには、「加算(発光)」、「カラー」、「乗算」などがあり、それぞれ効果が異なります。

ベースとなるイラスト





合成モードで重ねるイラスト

通常モードで重ねた状態



上図を下のモードに変えると見え方が変化します。

加算(発光)



描画部分の明暗の明度が上がります。発光表現をしたい時に便利です。

カラー



描画部分の明暗の明度はそのままに、描画色がイラストに反映されます。カラーバリエーションを作りたい時に使います。

乗算

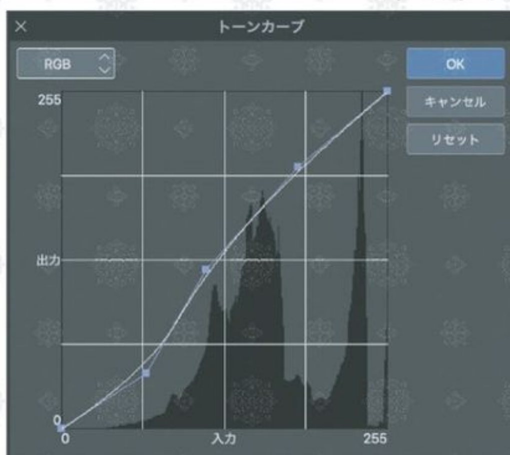


描画部分の明暗が暗くなります。瞳の影などを強調したい時に使用します。

色調補正

色合いを変更したい場合、レイヤーの合成モードの他に、メニューからの変更もできます。[色調補正] (CLIP STUDIO PAINT) や [フィルター] (MediBang Paint Pro) などには、トーンカーブやグラデーションマップといった効果があります。これで指定箇所全体の色合いが調整できます。

▼トーンカーブ



▼グラデーションマップ





瞳のバリエーションを作る

お気に入りの瞳を描くために、基本的なバリエーションの作り方を確認しましょう。

まずはレイヤーを分けて描こう

瞳を描写する時の基本として、まずはレイヤーを分けましょう。特に後から瞳の色を変更したい時は、少なくとも塗りと線画は分けておきましょう。



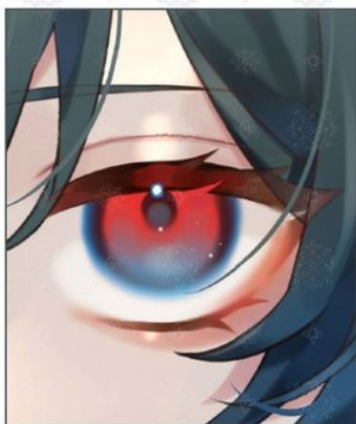




色相・彩度・明度で瞳の色を調整する

色変更の際、イラストソフトのメニューにある［色相］を調整する方法です。明るさ（明度）や鮮やかさ（彩度）をそのままにして、色だけを変更できます。1色ではなく、全体の色が合わせて変化します。

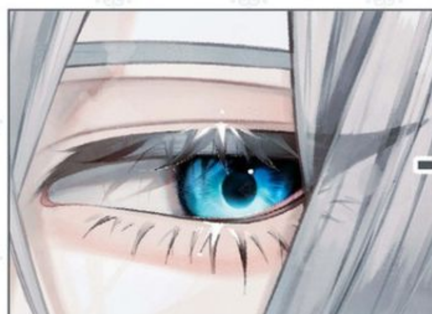






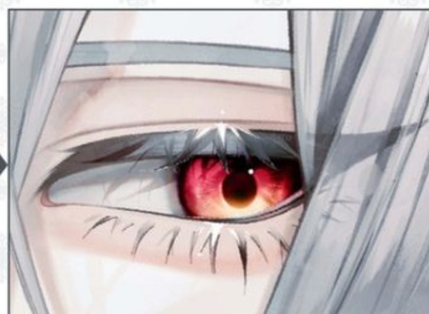
合成モードで色変え

P16で紹介した合成モード「カラー」を使用して色が変更できます。変更色の「カラー」レイヤーを上位に配置することで、より自由な色合いを試すことができます。









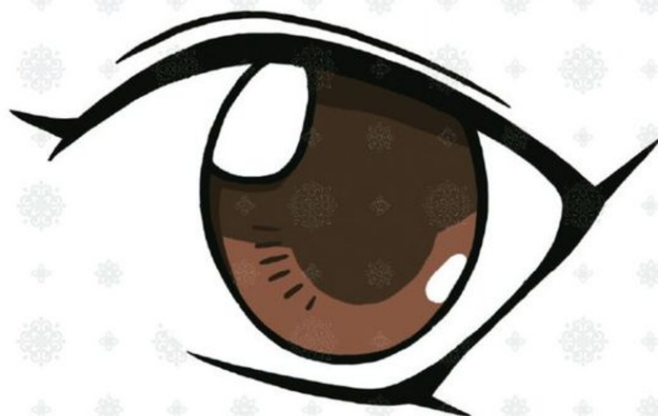
コラム ✣ 時代と瞳の変遷

瞳の形状は絵柄やジャンルごとに異なります。ここでは主にマンガの瞳の代表例を取り上げ、時代による変遷を見ていきます。

1990 ～ 2000年代

✣ 白目が大きくメリハリが強い

1990 ～ 2000年代アニメの瞳は、白目部分が大きく、アイラインの輪郭が非常に強いです。
ハッキリとした線の描写と、尖った輪郭が豊かな表情を演出しやすくしました。コミカルで強いキャラクター性を感じさせます。



2010年代

✣ 大きくてシンプルな塗り

2010年代アニメ主流の瞳は、黒目が大きくなります。そして、全体的に輪郭がまろやかな印象に変化していきました。
塗りは単色系統と、影との２階調が多いです。親しみやすい、シンプルですっきりとした印象でまとまっています。



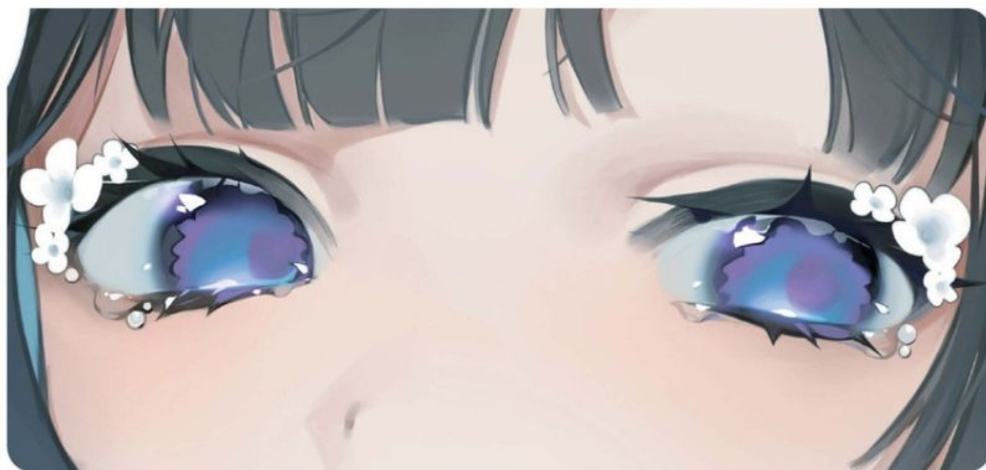
2020年代

✣ 情報量の多さで惹き付ける

近年流行の瞳は、グラデーションや発光表現を多用しています。そして、より情報量（描き込み）が多くなっています。
特に瞳の下方に光を入れ、ガラス玉のような透明感を表現します。実在感のある描写が特徴的です。



2章
かがやく瞳の描き方

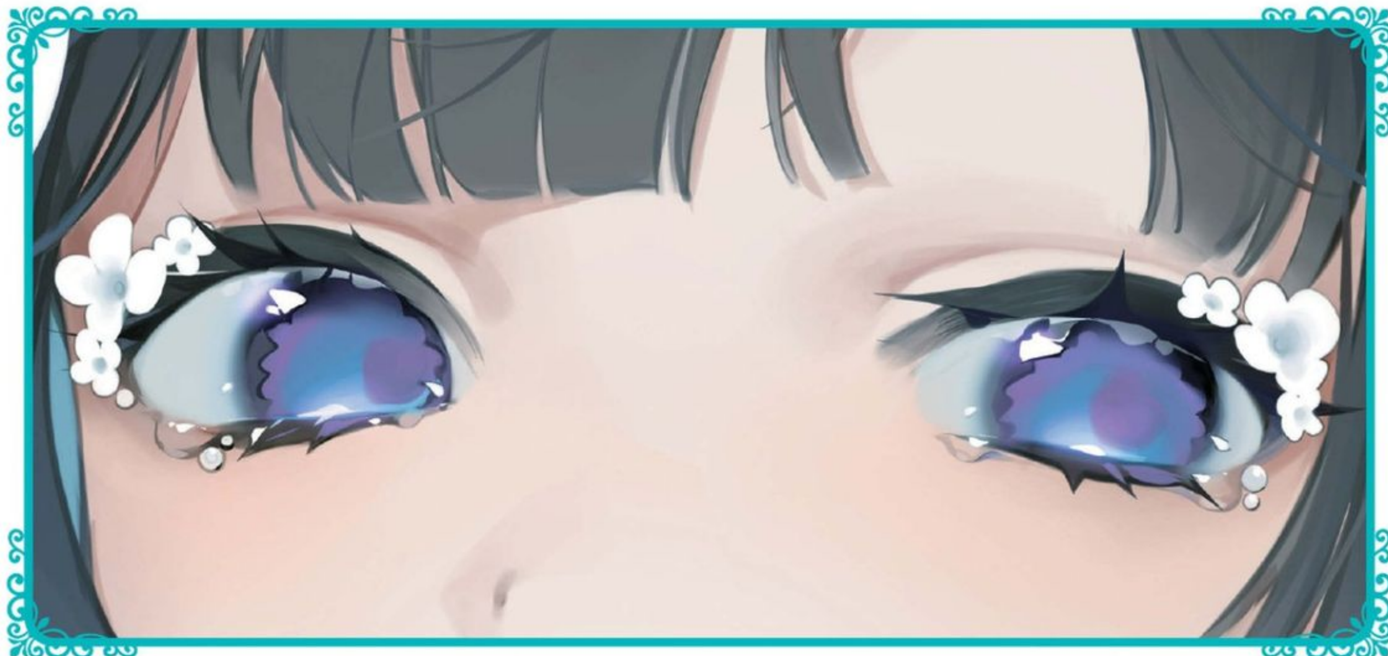


宝石や万華鏡のように輝く瞳の数々。ガラスのような透明感、宝石のようなキラキラ感、水面(みなも)のような潤み、ポップなカラー選択、幻のように朧気なニュアンス。触れれば質感さえ感じそうな、様々な瞳の制作工程を追います。ここで「自分がどんな瞳を表現したいのか」というテーマを追求してみましょう。

かがやく瞳の描き方

微笑みながら潤んだ瞳。グラデーションで描くトロリとした瞳の艶感と、柔らかな質感のアイメイクが特徴です。
大人っぽくも清楚な、にじみ出るようなかがやく瞳の描き方を紹介します。

作家コメント ⚜ 感極まって涙目になっているイメージです。



作家 ✣ お久しぶり　　使用ソフト ✣ CLIP STUDIO PAINT ／ SAI 2

使用するペン・ブラシ

[シャーペン] CLIP STUDIO PAINTで線画を作成する際に使います。
[エアブラシ] 柔らかい塗りは全てこのブラシで塗っています。
[鉛筆] 上記[エアブラシ]以外の部分は全てこの鉛筆で塗っています。

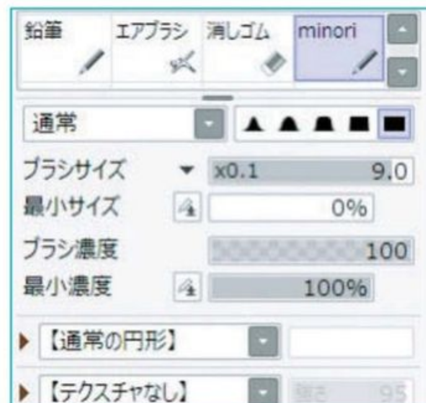
シャーペン



エアブラシ



鉛筆



ラフを描く

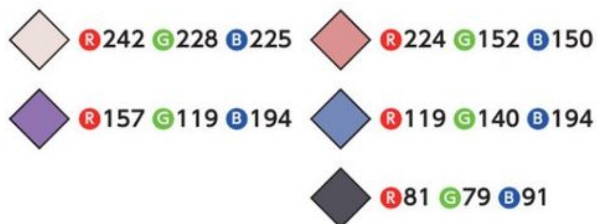
1 まずは、色も乗せたカラーラフを描きます。この段階である程度色を決めておきます。こうすると、色に迷わず済むため、着彩段階での作業が楽になります。





線画～下塗り

2 ラフを下地にして、まずはCLIP STUDIO PAINTで **[シャーペン]** を使い、線画を描きます。
3 塗りからは使うソフトをSAI2に切り替えます。パーツごとにレイヤーを分けます。厚塗りで着彩をするので、後々このレイヤーは統合します。白背景のイラストなので、使う色も淡くしています。
下塗りの時点で、**[エアブラシ]** を使って頬の赤みや毛先のグラデーションなどを描き込みます。全体の雰囲気をこの段階で掴んでおきます。

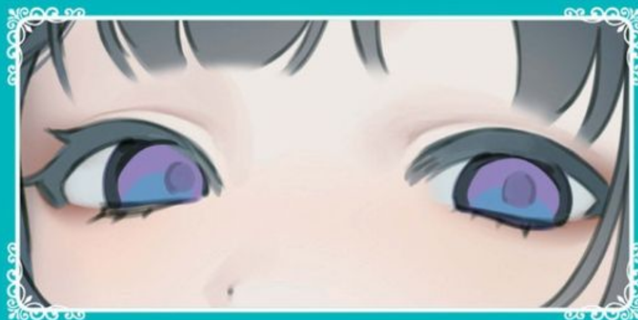








肌の描き方



描き込みは下塗りをしたレイヤーに直接行います。どの部位も、下地の色、影の色、光の色の3種に分けて塗ります。そこから細かい色を作って描き込みます。

肌を描き込む

1 まずは影を落とします。例外もありますが、どの部位でも影から塗ることが多いです。大まかな立体感を把握するためです。柔らかい影を描き込む際や滑らかに塗りたい時は **[エアブラシ]** を使います。逆にはっきりとした影には硬いブラシと分けています。

2 肩など、肌の出っ張り部分にハイライトを入れます。ブラシは影を描き込む時と同じように使い分けています。まぶたや鼻、口元にも立体感を付けました。

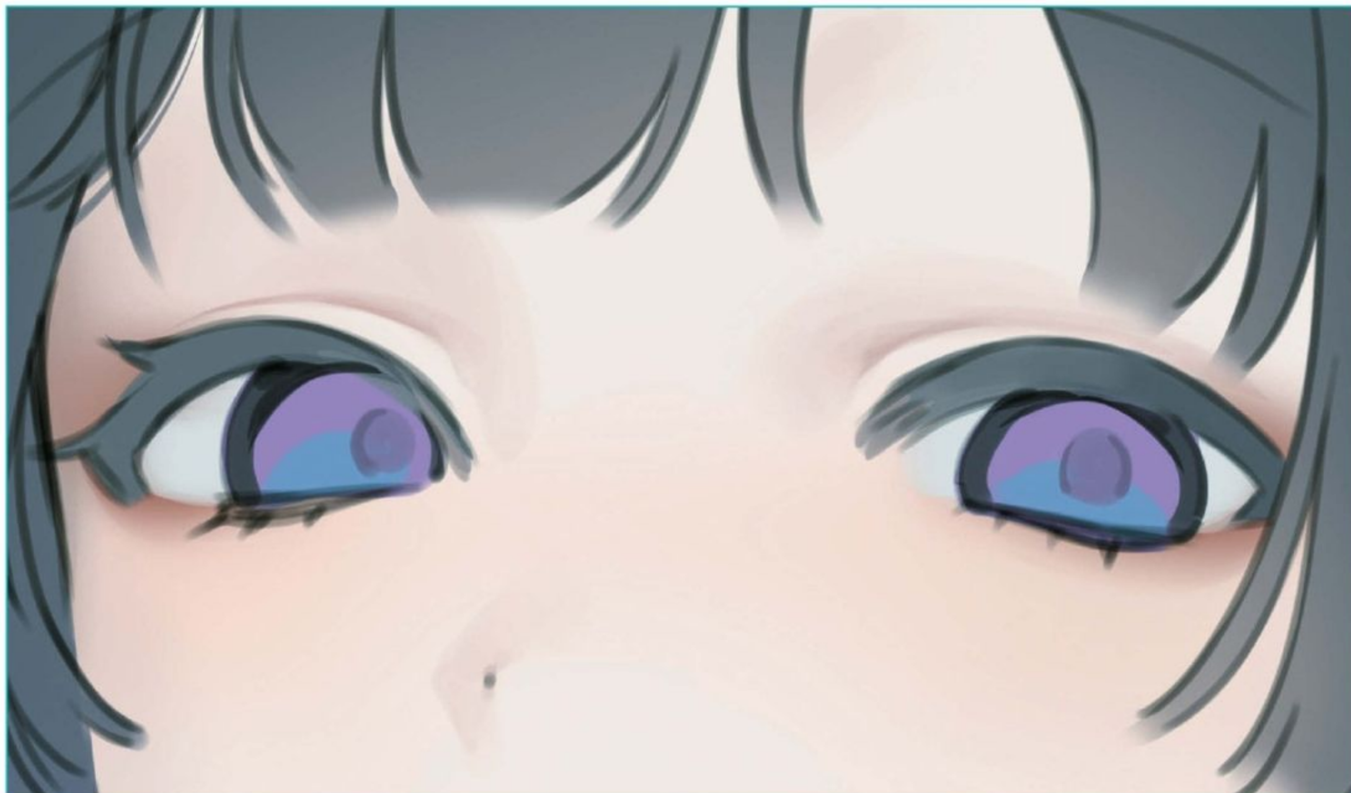




アイメイク

肌の描き込みと同じレイヤーで、キャラクターにアイメイクを行います。**[エアブラシ]**を使って、目尻側にアイシャドウと涙袋を描き込みます。 今回はナチュラルメイクにしたいので、ブラウン系の色を選びました。

R150 G78 B67



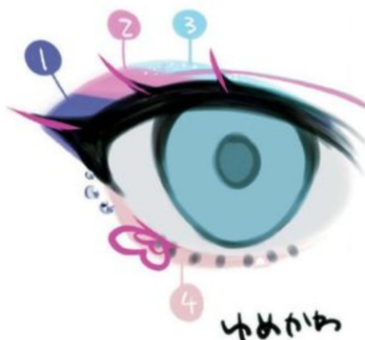
point いろいろなアイメイク

上まぶたのアイシャドウは、基本的に目尻側を暗く、目頭側が明るくなるようにグラデーションを付けて入れます。下まぶたには、上まぶたで塗ったアイシャドウの中間色を涙袋として入れるとかわいくなります。
アイメイクをすることで、目元を目立たせると共に、キャラクターの印象も変化させられます。



▲茶色系・ナチュラルメイク
肌の色と色相が近いため、大体どんなキャラクターにも合うメイクです。グラデーションは、目尻の焦茶色から目頭の肌の色に近いベージュに掛けて4段階で入れます。

▼ゆめかわいい系
パステルカラーのラメ入りアイシャドウや、カラーマスカラを使うと、ゆめかわいい系の雰囲気が出ます。お好みで、目の周囲に装飾を施すと、より独特な雰囲気を演出できます。





▲クール・シンプル系
クールな印象、シンプルな表現をしたい場合は、目尻側に単色でアイシャドウを入れます。この時、目立つ色を使うとかっこいい雰囲気が出ます。



髪・服の描き方

肌と同様、髪と服をざっくり描き込みます。描き込んだら線画の色を変更して統合します。形を修正しつつ、厚塗りで細部を描き込みます。



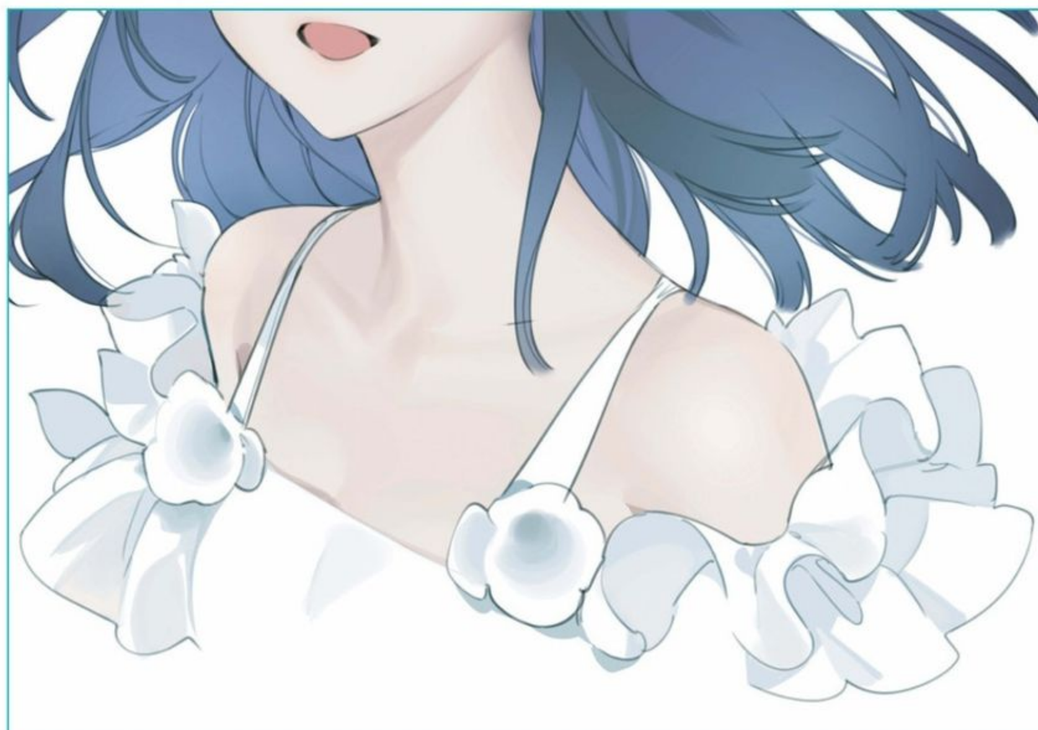
髪を描き込む

球体を塗る時と同じイメージで塗り込みます。頭部に立体感が表現できます。
重ならず毛束になっていない毛先部分には薄い色を使います。空気感や透明感が出ます。



服を描き込む

今回は全体的に寒色系の配色です。それに合わせ、影も青系の色で塗りました。寒色系は冷たい印象を与えます。灰色を使うと、暖かみが加わります。



線画色を変更する

下塗りが終わったら線画色を変更します。
主に2種類の方法が存在します。
❶線画レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れ(※)、上から色を乗せる方法。
❷線画レイヤーの上にクリッピングした新規レイヤーを作成し、色を乗せる方法です。



※不透明度保護
透明部分に描画できないようにロックするSAI2の機能。CLIP STUDIO PAINTでは、同じ機能として「透明ピクセルをロック」が存在する。

厚塗りで描き込む

ここまで作業したレイヤーを全て統合し、ひとつのレイヤーに厚塗りしていきます。念のため、統合前のレイヤーをコピーして残して置きます。形の修正や変形を行っていきます。雑な描線や塗りの甘い部分を、ゴリゴリ塗り潰して見栄えを良くします。



頭頂部の形を修正します。髪の後ろを明るくして透明感を出しました。



顔や頭の形を全体的に修正します。服の線画を一部消しました。抜け感を出します。



毛束を増やします。服に付いている花の装飾を描き込みます。重なり合う花弁を描写します。(→P30)



前髪を描き込みます。耳にピアス、首にチョーカーを追加しました。



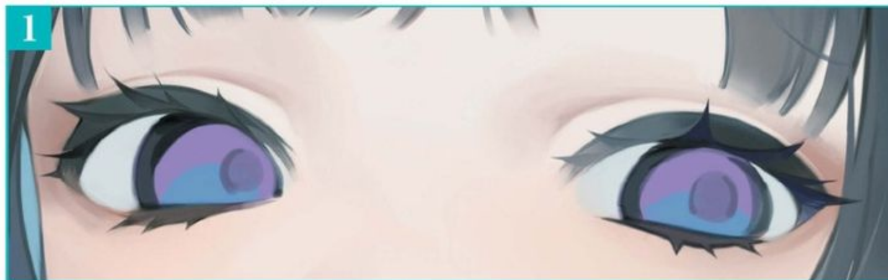
瞳の描き方

瞳は、「厚塗りで描き込む」（→P25）で統合したレイヤーの上に厚塗りで描き込みます。瞳内部を描き込んだ後で、涙や花を加筆し、瞳周辺を華やかに飾ります。



まつ毛を描き込む

1 まずはまつ毛を描き込みます。まつ毛の下側には、濃い色で暗い影色を入れます。立体感を出します。



point まつ毛

まつ毛を描く時は、毛が伸びている方向を意識します。今回はビューラーで持ち上げたような、根本からカールしているまつ毛を描いています。カールの度合いは、キャラクターの雰囲気によって変更します。カールが強いほど、キャラクターが派手な印象になります。



瞳内部を色分けする

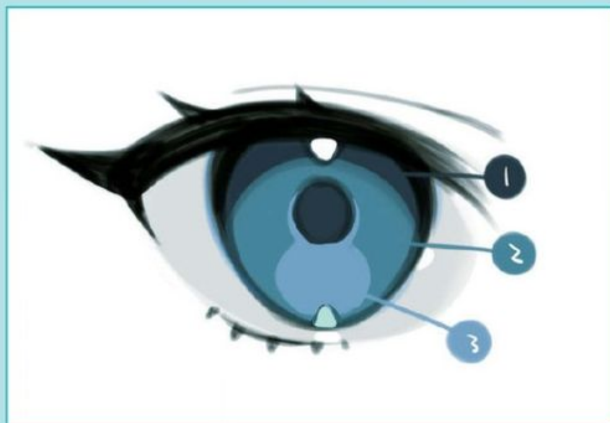
2 線画を塗り潰すようにして、瞳の内部を２色で塗り分けます。上側はまぶたから影が落ちるため、濃い色を使います。下側にはハイライトが差し込むため、薄い色や明るい色を使います。

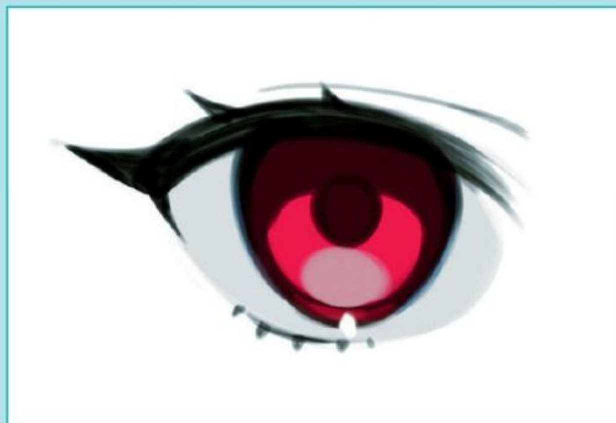


 R156 G122 B206  R147 G179 B228

point 瞳の内部

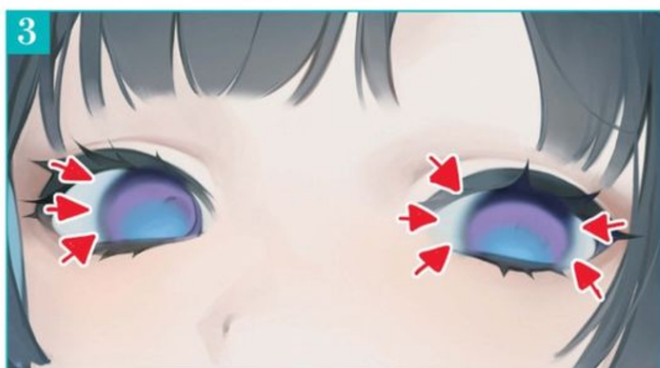
瞳内部は、基本的にまぶたから落ちる影の色❶、ベースとなる色❷、光の色❸の３色を使って塗ります。ハイライトは瞳の上部に入れることが多いです（これは光源が瞳よりも上部にあることが多いためです）。下部にハイライトを入れると、いわゆる病み感を演出することができます。

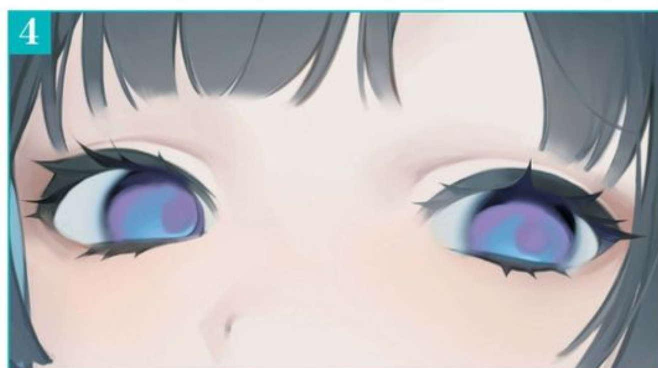


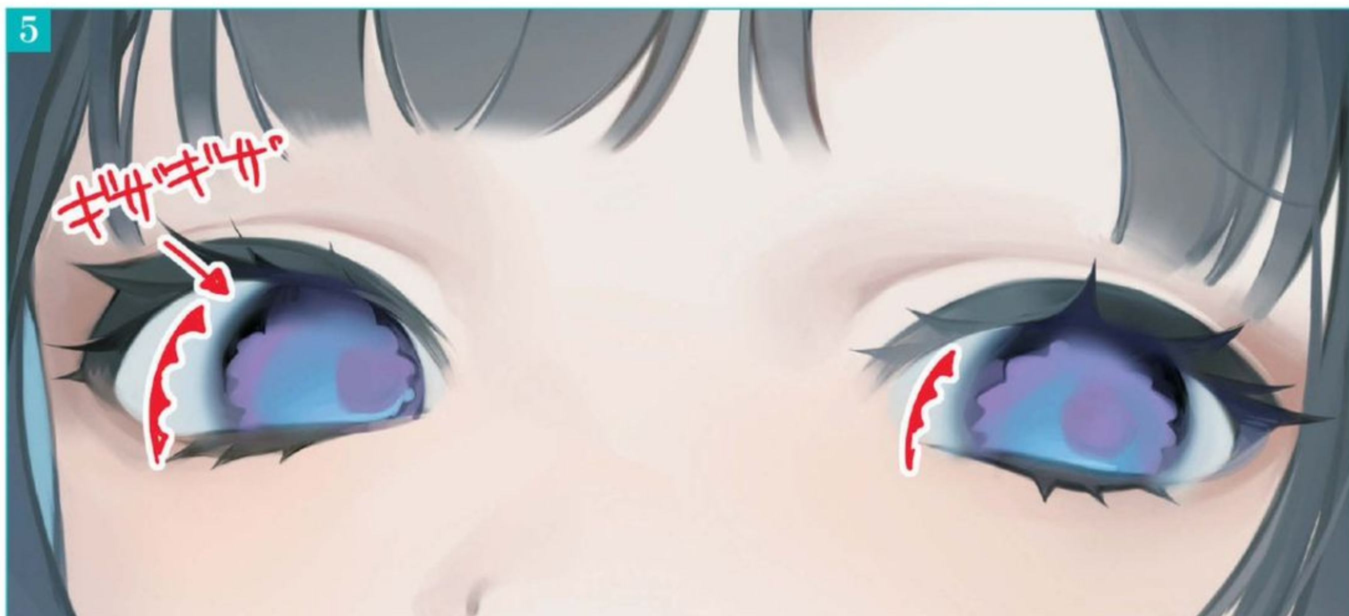


瞳孔、虹彩を描き込む

3 まずは瞳の外側をぼかします。
4 次に瞳孔を描きます。色は、瞳内部の上側を塗った時の色をそのまま使用します。
5 黒目の縁に、ギザギザさせた虹彩を描き足します。瞳に宝石のような質感が加わりました。

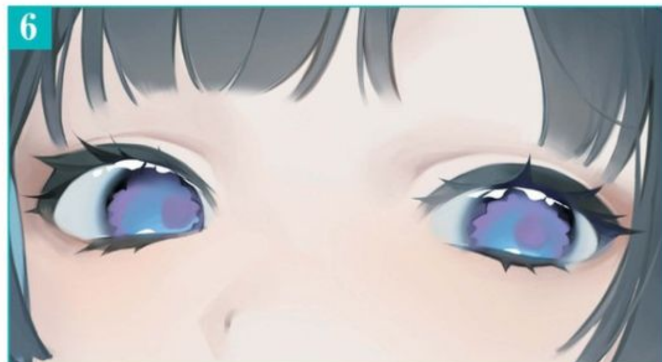


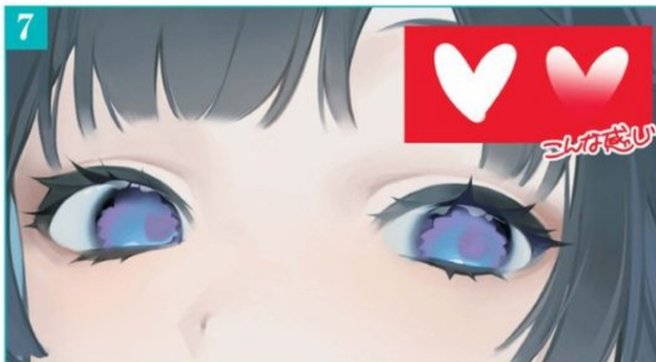


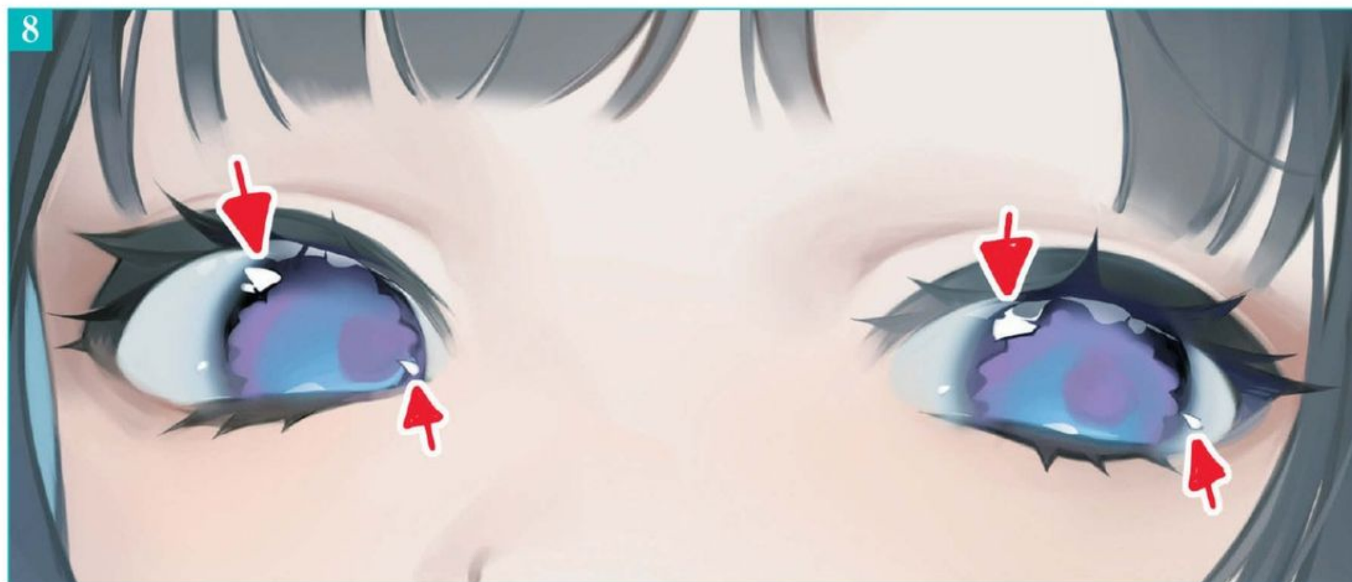


ハイライトを入れる

6 これまで作業していたレイヤーとは別に「通常」レイヤーを作成します。上下のまつ毛に沿うようにハイライトを描き込みます。
7 **[エアブラシ]** を透明色に設定し、6 で描いたハイライトを下側から削り、ぼかします。
8 薄くしたハイライトの上に、くっきりとしたハイライトを描き込みます。光の方向を明確にします。

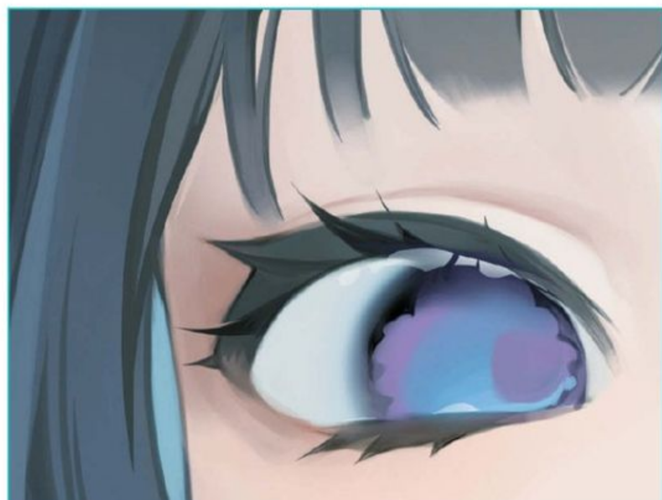






まぶた、まつ毛を整える

9 目頭付近のまぶた凹部分の影を整えます。上まつ毛の縁を明るい色でなぞり、メリハリを付けました。下まつ毛も描き込んで整えます。目尻、目頭付近のまつ毛の色を、肌や白目の色とグラデーションさせます。周辺と馴染みました。

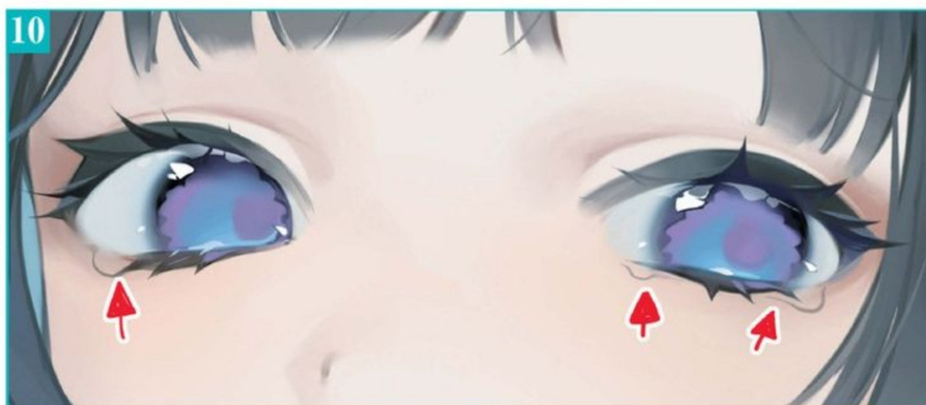


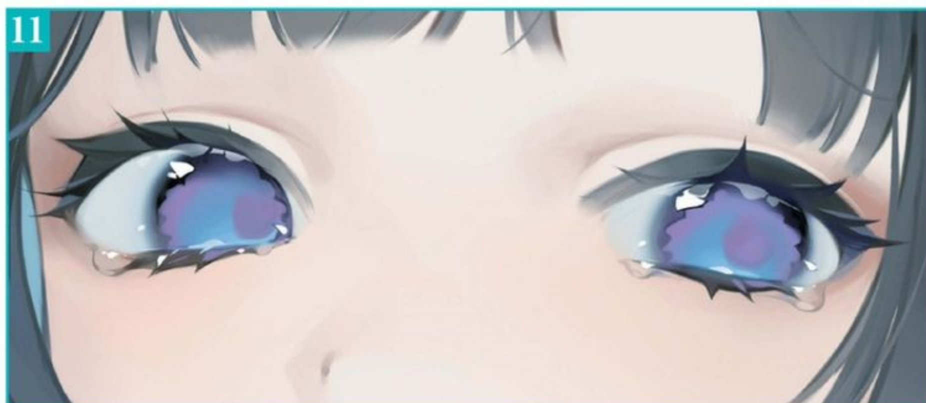


涙を描き込む

10 まず、下まつ毛付近に水滴の輪郭線を描きます。下側の線を厚くして立体感を表現します。

11 水滴の輪郭線の上下にハイライトを入れます。水滴の下部には、反射した色も置きます。
瞳の強いハイライトと相まって、涙のかがやきも目を引き立てます。相乗効果でかがやく瞳を表現します。





point 水滴の描き方

1 まず下地として単色で、水滴のシルエットを塗り潰すように描きます。
2 下地の色に白を加えた色でシルエット内部を塗ります。この時、下側を厚く残すことで、水滴らしい立体感が出ます。
3 光の当たる部分にぼんやりとした弱いハイライトを乗せます。シルエットの形と光源から、どこに光が当たって明るくなるかを考えます。
4 最後に強いハイライトを入れて完成です。この時、ハイライトの形を歪ませると、より水滴らしさが出ます。



装飾を付けて飾る

12 まつ毛にお好みのアイテムで装飾を付けます。今回は衣装のデザインに合わせて花を描き加えました。



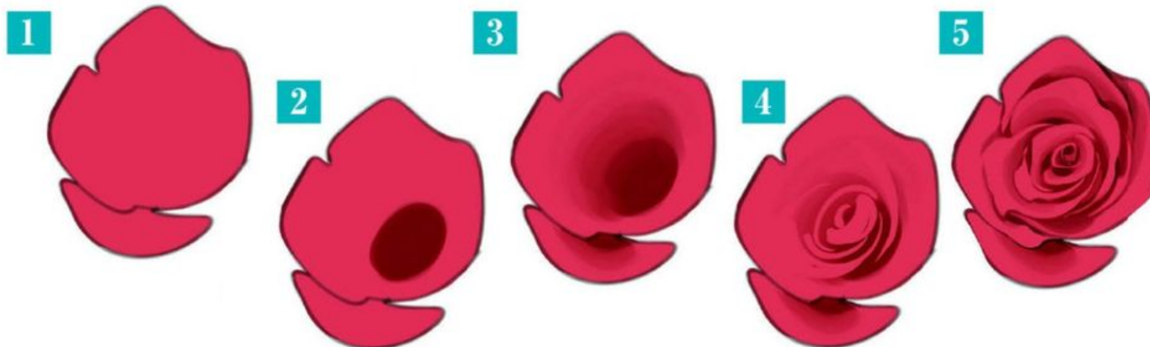
13 ドレスを描き込みます。シルエットを整えたら、下のPOINTの手順で飾りのバラの花弁を描きます。フリルは表と裏を意識しましょう。薄いブルーで明暗を塗り分けます。

13 R227 G232 B237　13 R167 G181 B196



point バラの描き方

1 花のシルエットを描き、下地の色を塗ります。
2 花弁（花びら）の根元に当たる部分に暗い色で影を入れます。
3 影をぼかします。
4 ぼかした影を削るように、内側の花弁を描き込みます。
5 線も使って外側の花弁を加筆したら完成です。



発光・乗算を掛けて仕上げる

14 仕上げに入る前に、イラスト全体の印象を確認します。髪の周りが少し寂しいと感じたので、瞳と同じモチーフである白い花や水滴を加筆しました。

15「発光」レイヤー（不透明度54%）を作成します。**[エアブラシ]** を使い、瞳や水滴、髪飾りなどのハイライトに紫色を乗せて光らせます。





15 これまで作業した全てのレイヤーを統合、複製します。
複製したレイヤーの合成モードを「乗算」（不透明度62%）に変更します。透明色に設定した **[エアブラシ]** で、複製したイラストの一部をぼかし、全体のコントラストを強くします。これで完成です。





▲複製したレイヤーを合成モード「通常」、不透明度100%で表示した状態。

青い宝石風の瞳の描き方

ハイライトや虹彩など様々な色が複雑に重なった瞳です。まぶたや頬のハイライト、アイシャドウなど瞳周辺の情報量も多く、反射による色とりどりの発光感で見る人の視線を強く惹き付けます。

作家コメント ⚜ 青い宝石のような瞳を描いてみました。



作家 ✣ **ミモザ**　　使用ソフト ✣ CLIP STUDIO PAINT ／ SAI 2

使用するペン・ブラシ

コンテンツIDを記載したブラシは、CLIP STUDIO ASSETで本書掲載時に公開していたものです。記載したIDを入力することで、該当ブラシの公開ページへアクセスすることができます。

[アニメーター専用リアル風鉛筆]（コンテンツID：1728670）鉛筆の質感をとてもリアルに再現しています。CLIP STUDIO PAINTの線画で主に使用します。

[ぼかし] SAI2で使用するぼかし用のブラシです。肌や目、髪など幅広い部分に使います。先に塗った色をぼかしたり、伸ばしたり、細かなニュアンスを付けたい時に用います。

[鉛筆]くっきりとしたハイライトで使用しました。また、[ぼかし]でぼかす前に色を乗せる時にも使います。

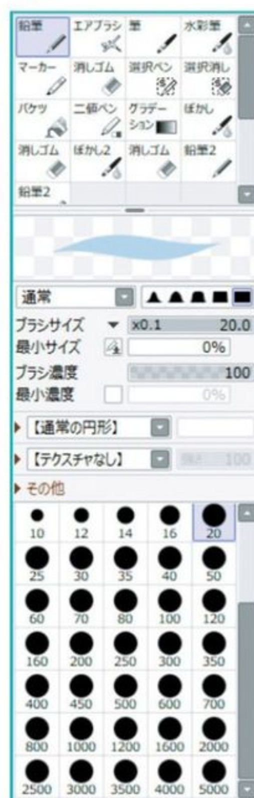
アニメーター専用リアル風鉛筆



ぼかし



鉛筆



ラフ～線画

1 まずCLIP STUDIO PAINTで全体のラフを描きます。
今回はバストアップで描きました。
2 「乗算」レイヤーで線画を描きます。使うブラシは自分が描きやすいもので大丈夫です。レイヤーは、輪郭、髪、まつ毛、まゆ毛とまぶたなどパーツ分けしておくと、この後が楽です。





下地を塗る

2 パーツごとに色分けします。できるだけ細かくレイヤーを分け、フォルダにまとめておきます。
首の影は黒(**#000000**)で塗り、不透明度を56%に下げました。







色を決める

ここからはSAI 2で作業します。細部を加筆する前に、全体の色味と明暗を決めておきます。下地塗りレイヤーに「色味用のフォルダ」と「光と影用のフォルダ」をクリッピングし、2つのフォルダ内にレイヤーを作成して作業します。



色味を調整する



下地塗りフォルダの明度を下げます。こうすることでコントラストを付けやすくします。



色味用のフォルダ内に「オーバーレイ」レイヤー（不透明度28%）を作成し、色味を調整します。



「明暗」レイヤー（不透明度20%）を作成し、全体の色味を明るくします。

「通常」レイヤーを3つ 2 にクリッピング。不透明度をそれぞれ31%、44%、37%に設定します。髪や全体を調整します。
チョーカーの色を変更し、つむじに薄く影を入れました。







影を入れる

「光と影用のフォルダ」内に「比較（暗）」や「カラー比較（暗）」レイヤーを作成します。暗部に色を入れます。影は「カラー比較（暗）」レイヤーで塗ると色が暗くなり過ぎなくて良いです。







光を入れる

「光と影用のフォルダ」の中に、お好みの水彩系ブラシを使い「発光」や「明暗」で明るい色を入れます。
大まかに明るくなったら、向かって右上からの光源を意識してハイライトを入れます。







全体のイメージがまとまったら、4で作ったフォルダ2つを下地塗りレイヤーにひとつずつクリッピングして統合します。



肌・髪の塗り方

肌と髪は、先ほど大まかに決めた光と影を上から整えるように塗り込んでいきます。明るくなる部分には、くっきりとしたハイライトを入れます。今回は省略していますが、服なども全て同じように描き込みます。



肌を描き込む

1 統合した肌のレイヤーに、「通常」レイヤーをクリッピングします。先ほど大まかに決めた光と影を上から整えるように塗り込みます。

2 「比較(暗)」レイヤー(不透明度17%)をクリッピングし、前髪近くにふんわり影を落とします。

3 「比較(暗)」レイヤー(不透明度62%)をクリッピング。紫系の色でアイシャドウを塗ります。

4 「発光」レイヤーをクリッピングし、まぶたにハイライトを入れます。





口元、ネイルを加筆する

5 「通常」レイヤー（不透明度64%）をクリッピングし、下唇に立体感を出します。

6 口角に暗い色を入れました。

7 ネイルにくっきりしたハイライトを入れます。

肌	通常	100%
肌_ネイル	通常	100%	7
肌_口角	通常	100%	6
肌_下唇	通常	64%	5
肌_まぶた	発光	100%	4
肌_アイシャドウ	比較(暗)	62%	3
肌_前髪の影	比較(暗)	17%	2
肌_描き込み	通常	100%	1
肌_色調整統合	通常	100%

▼口元



▼ハイライト

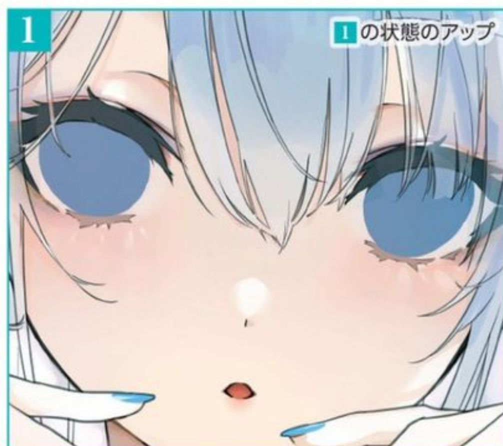




頬を加筆する

1「比較(暗)」レイヤー（不透明度75%）を作成し、赤みを乗せ**[ぼかし]**ブラシでぼかします。
2「オーバーレイ」レイヤー（不透明度45%）で、頬の色味を足しました。
3 着彩フォルダの一番上に「発光」レイヤー(不透明度61%)を作成し、目元に瞳の反射光を入れます。







R79 G43 B22

R234 G148 B136

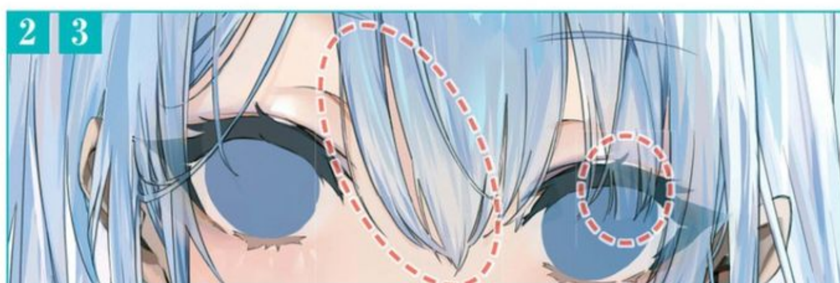
髪を描き込む

1 肌と同様に、髪も統合したレイヤーを整えるように描き込みます。

2 3「比較（暗）」レイヤー、「陰影」レイヤー（不透明度18%）をそれぞれ追加します。今回は瞳がメインなので、毛先に影を追加して瞳周辺の情報量を増やしました。







線画の色変更

各線画レイヤーに「通常」レイヤーをクリッピングして、線画色を変更します。髪の線画は青に、顔のパーツは茶色にします。線が全体の中で浮かないようにするためです。

▼線画のみの状態







瞳の塗り方

「オーバーレイ」や「発光」など、様々な合成モードを設定したレイヤーを重ねて瞳の中の色味を増やします。メインとなる青の他に、アクセントとなるピンクを使用し、宝石のような輝きを出します。



白目とまつ毛を描き込む

1 白目の下塗りレイヤーに「通常」レイヤーをクリッピングし、暗い色を乗せて **[ぼかし]** で色を伸ばすように影を塗ります。

2 上まつ毛の下塗りレイヤーに「通常」レイヤーをクリッピングし、目尻と目頭に大まかな影を入れます。

3 「陰影」レイヤーをクリッピングし、**[鉛筆]** で毛の方向を意識して影を入れます。

4 「スクリーン」レイヤーをクリッピングし、目尻と目頭に照り返しの光を入れます。

5 毛の方向を意識し、まつ毛にハイライトを入れます。彩度の高い色も入れて華やかにします。

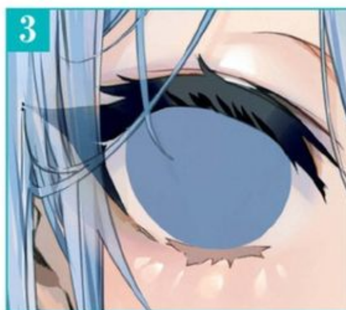
上まつ毛 通過 100%
上まつ毛_ハイライト 通常 100% 5
上まつ毛_照り返し スクリーン 100% 4
上まつ毛_影2 陰影 100% 3
上まつ毛_影1 通常 100% 2
上まつ毛_下塗り 通常 100%
瞳_下塗り 通常 100%
顔 通過 100%
下まつ毛_下塗り 通常 100%
白目 通過 100%
白目_影 通常 100% 1
白目_下塗り 通常 100%

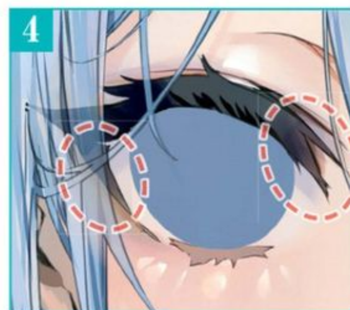
R166 G169 B186

R29 G111 B136









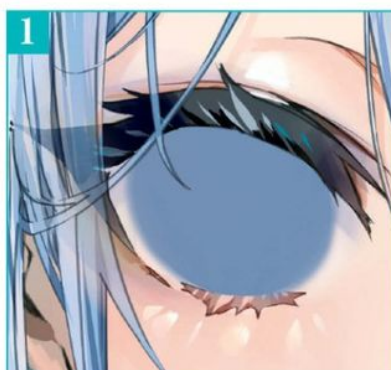


瞳のベースを作る

1 瞳の輪郭をぼかします。目の面積が小さい時はぼかさない方がはっきり見えます。ですが、今回は目のアップなのでぼかしてみました。状況で決めましょう。

2 「通常」レイヤーを 1 にクリッピングします。瞳の下広範囲にで青を入れ、ふんわりとぼかします。

R55 G177 B218





フォルダおよびレイヤーはP40参照のこと。以下同。

瞳孔を描く

3 「通常」レイヤーを作成し、濃い色で瞳孔と縁を描きます。

R0 G6 B58

4 「通常」レイヤー（不透明度50%）を作成し、瞳孔に薄く光を入れます。

R38 G133 B146



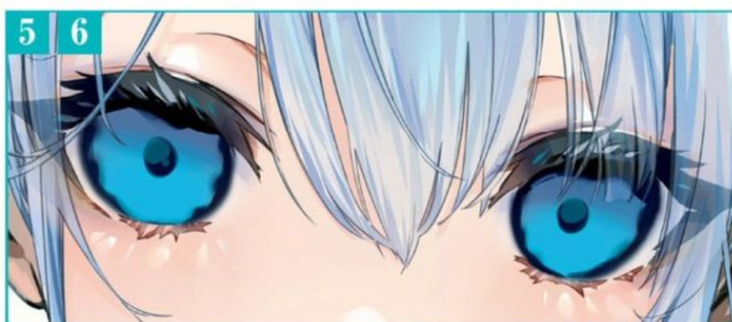


まぶたの影、下からの光を入れる

5 「陰影」レイヤーを作成し、瞳上部に黒を入れます。これは入れなくてもかわいいです。今回はハイライトを目立たせたいので入れました。

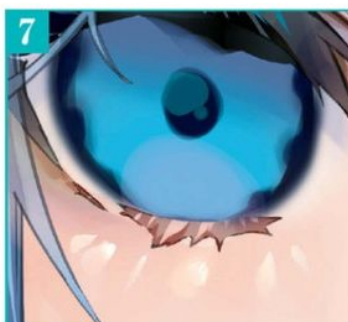
6 「通常」レイヤー（不透明度42%）を 5 の下に作成し、瞳上部にまぶたから落ちる影をふんわり入れます。

R51 G56 B135



7 8 「通常」レイヤーを2枚作成。それぞれ不透明度を38%と37%に下げ、瞳下部に薄いピンクを重ね**[ぼかし]**で発光感を表現します。

R255 G158 B180　R255 G243 B255





虹彩周辺を描き込む

9 「オーバーレイ」レイヤー（不透明度52%）で色味を調整します。

R23 G230 B121　R29 G167 B230

10 さらに「オーバーレイ」レイヤーを追加し、瞳孔周辺に光を描き込みます。

R43 G164 B148





11 さらに「オーバーレイ」レイヤー（不透明度48%）を追加します。虹彩の輪のような部分を**[鉛筆]**で描きます。

12 「発光」レイヤーを作成し、虹彩のキラキラした発光を表現します。

R0 G39 B96　R0 G111 B136

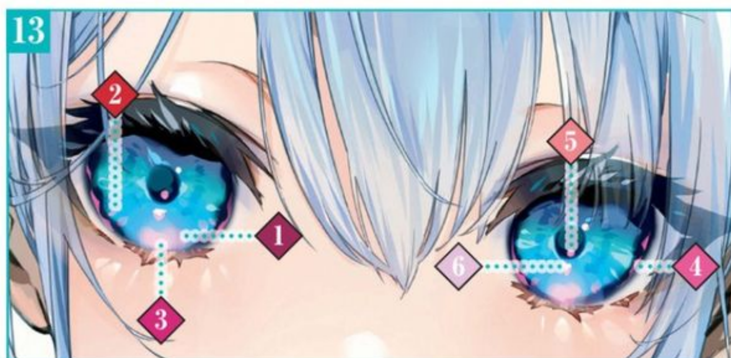




光を加える

13「発光」レイヤーを2枚作成し、縁と瞳の下にピンク色の光を入れます。青の補色を入れて目を引きます。

- 1 R169 G3 B87
- 2 R212 G4 B44
- 3 R220 G120 B120
- 4 R248 G88 B162
- 5 R252 G138 B148
- 6 R255 G202 B248



14 線画レイヤーより上に「スクリーン」レイヤーを作成します。照り返しの光を描き込みます。

- R86 G116 B202
- R183 G59 B97

15 ハイライトを入れます。今回は、一部透かしを入れてみました。

16 細かい髪の毛を加筆して完成です。





▼「瞳の塗り方」全体のレイヤー構造

瞳_ハイライト	通常	100%	15
瞳_照り返し	スクリーン	100%	14
髪加筆	通常	100%	16
線画	乗算	100%	
着彩	通常	100%	
髪_塗り	通常	100%	
まつ毛_塗り	通常	100%	
瞳	通過	100%	
瞳_虹彩光	発光	100%	12
瞳_虹彩	オーバーレイ	48%	11
瞳_発光	発光	100%	13
瞳_瞳孔周り	オーバーレイ	100%	10
瞳_色調整	オーバーレイ	52%	9
瞳_下光 2	通常	38%	8
瞳_下光 1	通常	37%	7
瞳_瞳孔光	通常	50%	4
瞳_瞳孔と縁	通常	100%	3
瞳_影 2	陰影	100%	6
瞳_影 1	通常	42%	5
瞳_青	通常	100%	2
瞳_下塗り	通常	100%	1





カラーバリエーション

瞳フォルダの色を色調補正を使って色調を変更します。
ただし、そのまま変更すると、意図しない色に変わってしまうレイヤーもあります。
その場合は1枚ずつ色相を調整します。


R255 G255 B255



▲瞳フォルダにそのまま色調補正を掛けた状態。

 赤い瞳

〈青い瞳〉と対照的な色として、赤に変更してみました。
そのまま反転した色も良いですが、より絵に馴染むよう虹彩部分のレイヤーの色を青系にしています。



 黄色の瞳

特に何も考えずに色相をいじっていたら、偶然かわいい色になりました。
ここからさらに虹彩や光を描き込んでも良いかもしれません。



水晶のような瞳の描き方

透き通るような水色と深い青の組み合わせが、濁りのない透明感を表現します。瞳に映り込む肌からのきらめく反射光が、白く眩しい陽光の存在を感じさせます。

作家コメント ✤ 水晶のようなキラキラ感を持ちつつ、存在感のある瞳を目指しています。

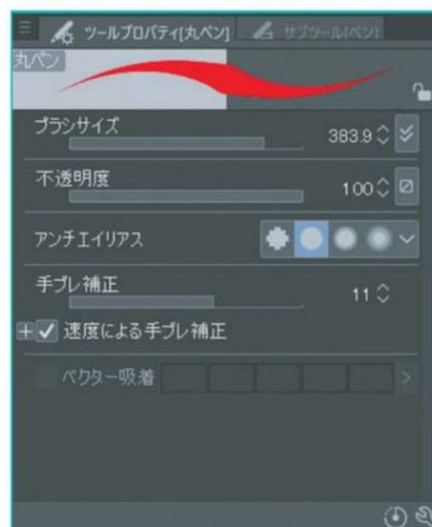


作家 ✣ 美和野らぐ　使用ソフト ✣ CLIP STUDIO PAINT

使用するペン・ブラシ

[丸ペン] ラフや影塗りの際に色を仮置きするのに使います。不透明度を下げて、影を重ね塗りします。奥行きが表現できます。
[粗い鉛筆] 線画に使用します。鉛筆のような柔らかいタッチのペンです。濃さを100%に近付けるほど、シャープな線になります。描く部位によって最適な濃度に変更します。
[油彩] 影塗りに使用します。絵具量や濃度を0にすることで、水彩筆のようなタッチになります。一方向に伸ばすことが、きれいに塗るコツです。

丸ペン



粗い鉛筆

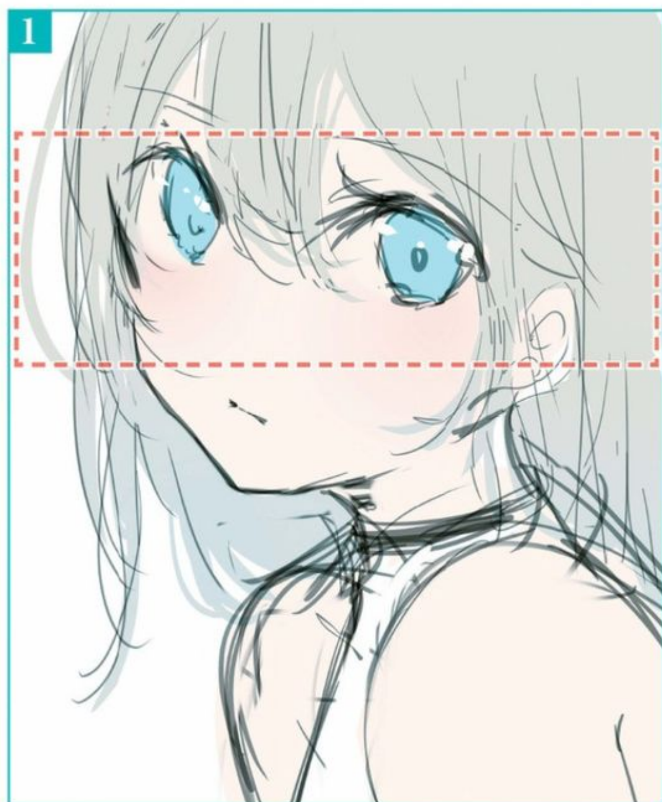


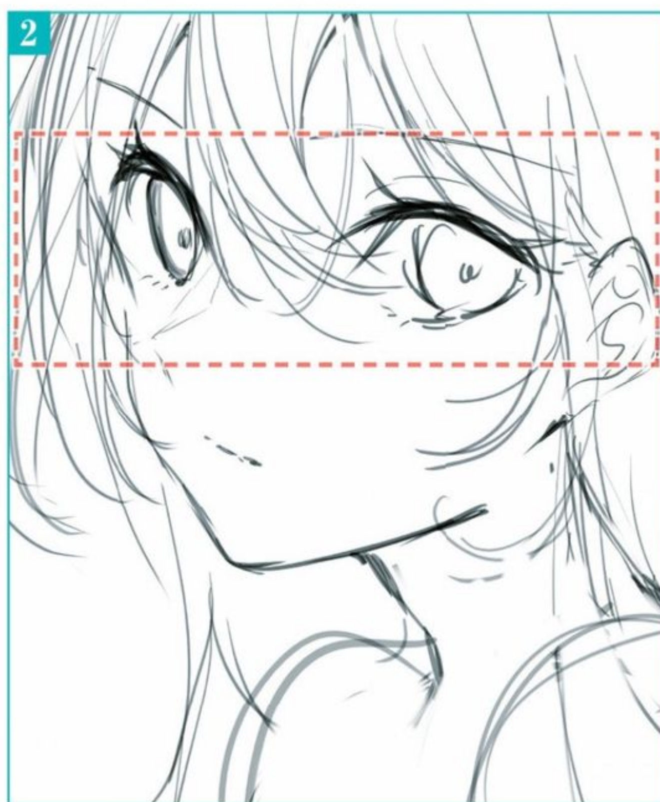
油彩



ラフを描く

1 まずはざっくり色も乗せた大ラフを描きます。完成イラストは瞳のクローズアップ（点線囲み部分）になりますが、ラフと線画はバストアップ部分までを描いています。全体のバランスやキャラクターの表情を掴むためです。
2 大ラフをベースに、より線をクリンナップしたラフを描きます。





線画を描く

3 ラフをガイドに、**［粗い鉛筆］**で線画を描きます。**［油彩］**でまつ毛や目尻の線がなめらかになるように整えます。画面内を瞳が大きく占めるため、線が粗いと悪目立ちするためです。

4 瞳を下塗りします。瞳の内側のパーツは、線画を使用せずに描写します。そのため下色を置くだけにします。

#BCE7E9







肌の描き方

肌は透明感を意識して塗ります。透き通るような瞳の塗りと合わせるためです。画面向かって左からの光を意識して、立体的に光と影を描き込みます。



肌と馴染ませる

1 下塗りには、少し暗い紫の混じった肌色を使用します。影を入れる過程（3）で水色を塗り重ね、肌に透明感を出すためです。

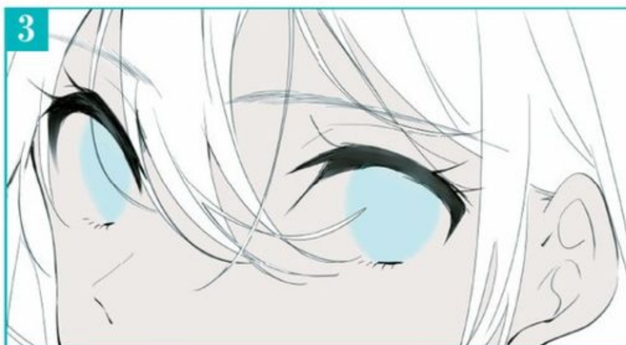


2「焼き込み（リニア）」レイヤーを重ね、**［エアブラシ（強め）］**で瞳の周囲に頬の赤みを足します。下まつ毛の周りには濃く赤みを落とします。目を強調できます。

3 同じく「焼き込み（リニア）」レイヤーを重ね、ピンク系の色でざっくり影を描き込みます。同一レイヤー上で水色を重ね**［油彩］**で馴染ませます。肌に透明感が生まれます。

4 さらに「焼き込み（リニア）」レイヤーを重ね、白目の影を描き込みます（右下図の点線囲み部分）。

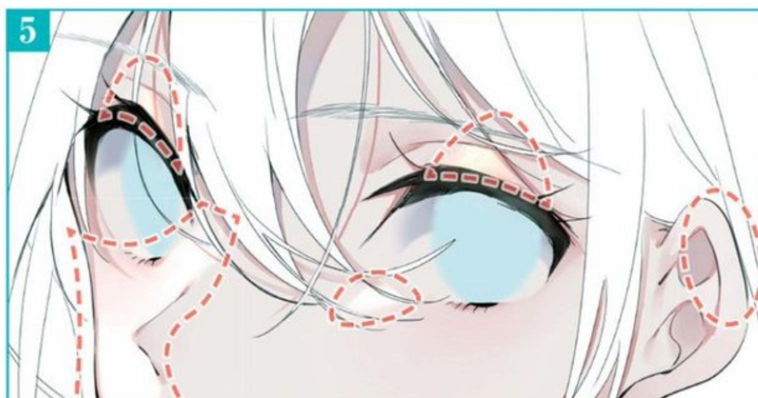
5「加算（発光）」レイヤーを重ね、**［丸ペン］**でざっくりハイライトを描き込みます。ハイライトは、1度描き込んだ後、不透明度を下げた**［消しゴム］**を掛けてぼかします。これで肌に立体感が生まれます。画面のコントラストも強まり、イラストが引き締まります。











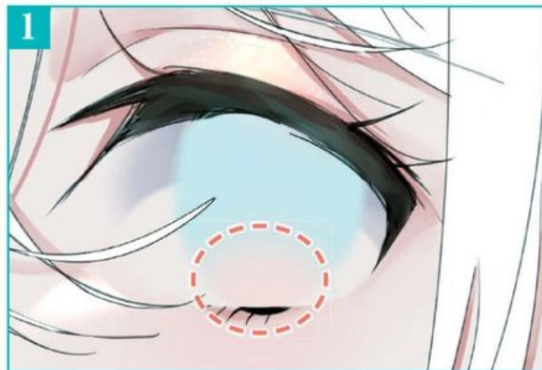
瞳の描き方

瞳は線画を消し、塗りのみで表現します。瞳は球体であることを意識し、立体的に描き込みました。**[消しゴム]** を使い、ぼかしたり、削ったりして整えます。



肌の色を瞳に乗せ透明感を出す

1 肌の赤み部分の色をスポイトで抽出し、**[エアブラシ（強め）]** で瞳の下部に吹き掛けます。瞳が周囲と馴染み、柔らかい印象になります。



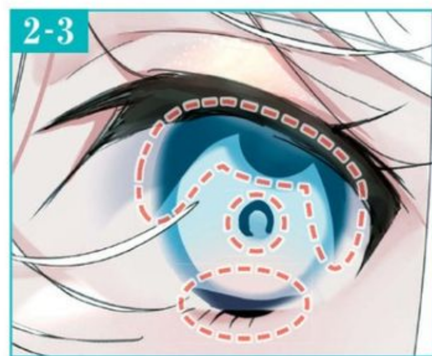
影を描く

2 影は１枚の「焼き込み（リニア）」レイヤーで描きます。

まずは上まぶたの落ち影と瞳の縁を、青色で塗ります 2-1 。瞳の縁は、普段より薄い色を使っています。その方が球体らしさを表現できます。今回は眼力を強調したかったので、瞳の縁は少し濃い色にしました。**[丸ペン]** で、落ち影と縁をぼかします 2-2 。
濃い色を塗り重ね、奥行きを作ります 2-3 。影の内側は薄く、外側は濃くなるように **[油彩]** で馴染ませます 2-4 。瞳孔の縁は、**[消しゴム]** を使って形を整えます。
[丸ペン] を使い、細い線で虹彩を描き足します 2-5 。





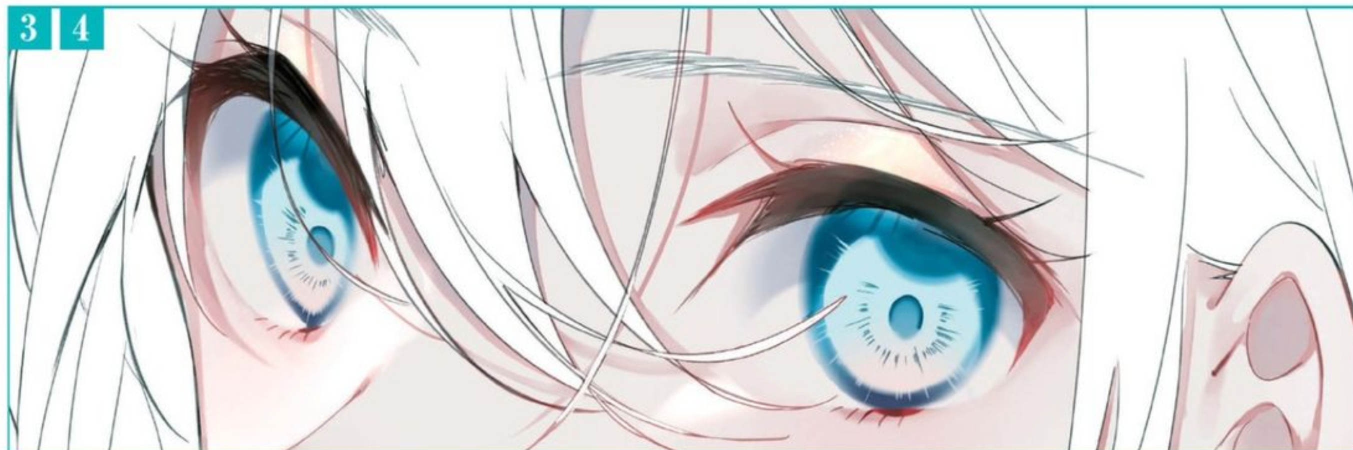






線画色を変更する

3 4 線画色を変更するために、「通常」レイヤーを作成し線画レイヤーにクリッピングします。目尻と目頭に近い部分に赤みを足します。肌と馴染ませることで、印象を和らげます。

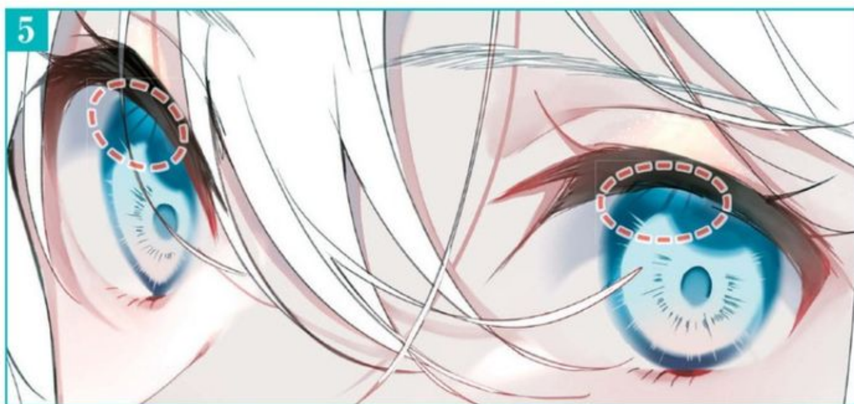


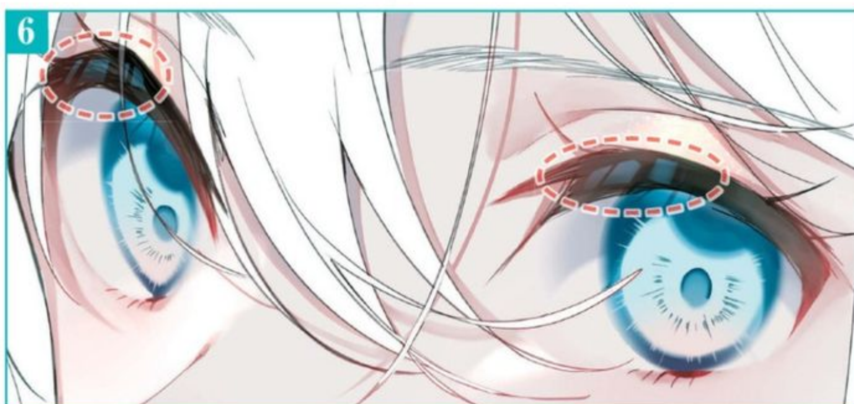
光を描き込む

5 「加算（発光）」レイヤーを作成し、上まつ毛からの反射光を瞳に描き込みます。まず **[丸ペン]** でハイライトを描き込みます。その後、不透明度を下げた **[消しゴム]** でぼかします。

6 線画レイヤーの上に「加算（発光）」レイヤーを追加、まつ毛にハイライトを描き込みます。**[丸ペン]** で描き込んだハイライトを、不透明度を下げた **[消しゴム]** でぼかします。透明感がより増し、瞳の周囲がキラキラ見えます。

7 「加算（発光）」レイヤーで、虹彩やハイライトを描き足します。







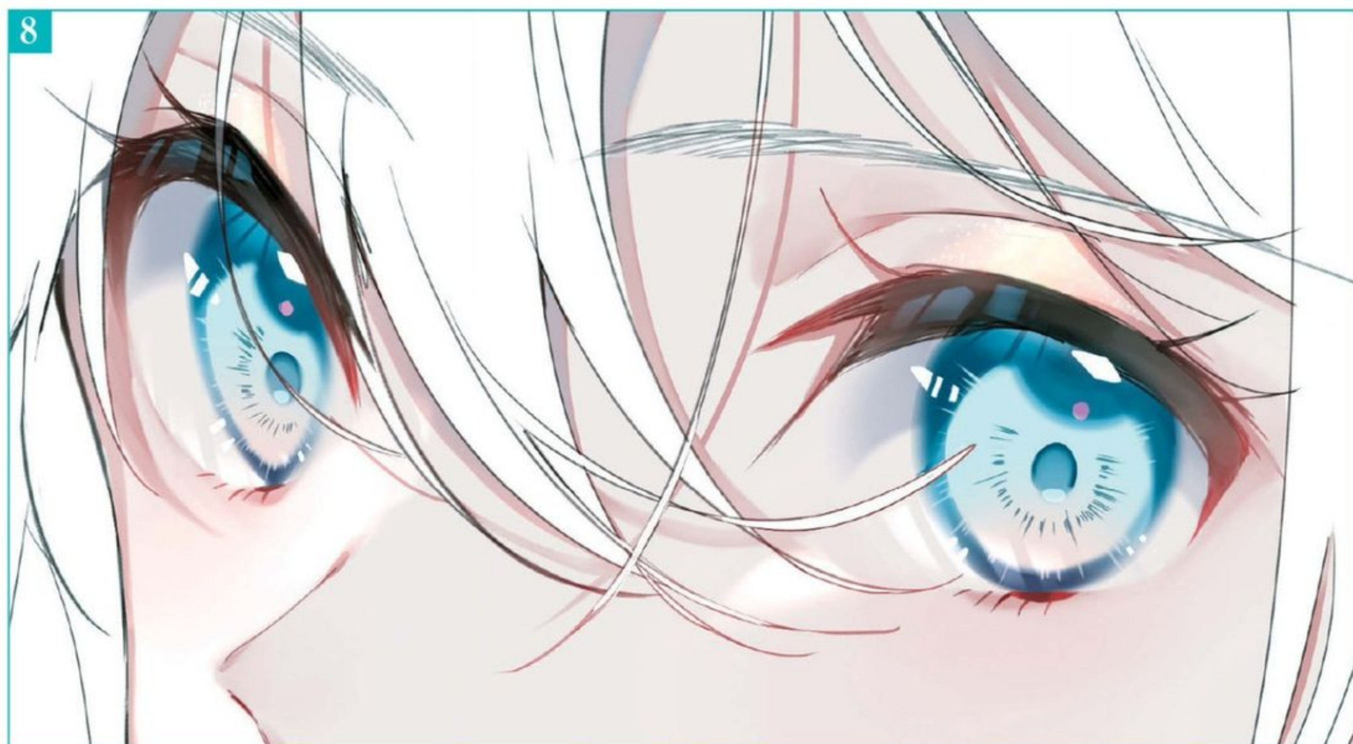
point

ハイライトの色

瞳孔の下部には、明るい水色のハイライトを入れています。瞳孔下の瞳下部が、反射光でピンク混じりの肌色になっています。そのため明るい水色がアクセントとなり、瞳孔を目立たせます。同じように、濃い青色の瞳上部には、ピンク色のハイライトを描き込みました。

白目に反射光を入れる

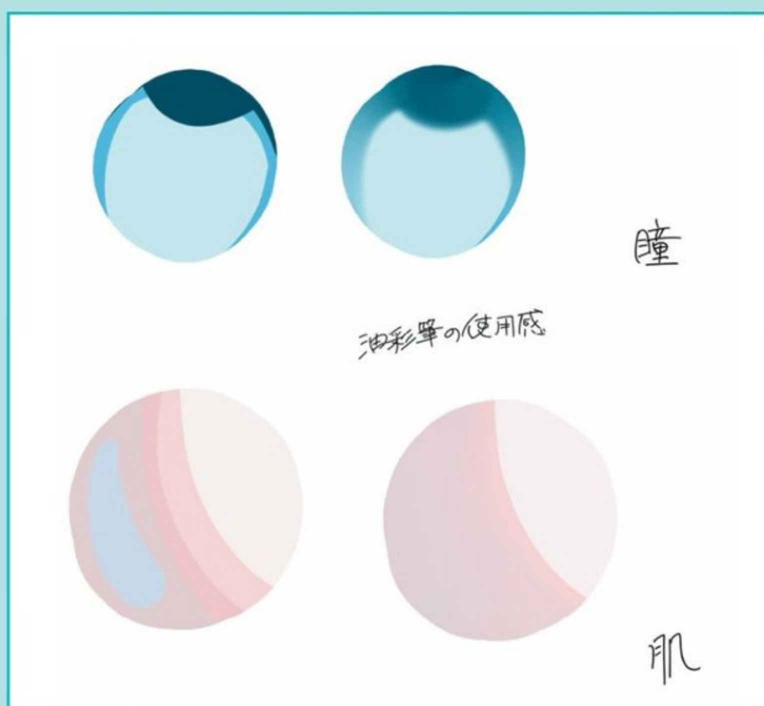
8「加算(発光)」レイヤーで白目に下からの反射光を描きます。“瞳は球体”を意識しながら、不透明度を下げた**[消しゴム]**できれいに削ります。





point 油彩の使用感

ペン設定（→P42）で解説したように、**[油彩]**は水彩筆のように使用します。この筆だけで着彩は行いません。あくまでも塗りを伸ばし、馴染ませるために使用します。
ひとつの方向に伸ばし、馴染ませます。これにより、ムラのないきれいなグラデーション影を塗ることができます。





髪の描き方

肌、髪の彩度が低いと、高彩度の瞳が際立ちます。線画色や下地の色に"肌と近い色"を用います。こうすることで、画面全体に統一感、透明感が出ます。



下地を塗る

1 彩度の低い紫で下塗りをします。肌の色（→P44）と合わせるためです。

#847981

2 肌の赤み部分からスポイトで色を抽出します。**［エアブラシ（強め）］**で肌に接する部分や、光が当たる部分を塗ります。髪色が肌と馴染み、透明感が出ます。





髪を描き込む

3「焼き込み（リニア）」レイヤーを重ね、影を描き込みます。まず光が当たって色が薄くなる部分や、光の当たらない影部分にざっくり影を落とします。その後、同一レイヤー上で細かい影を描き足します。濃い色で髪の流れを意識して描き込みましょう。最後に**［油彩］**で、立体感が出るように影を馴染ませます。

4「加算（発光）」レイヤーで光をざっくり描き足します。描き込んだハイライトはこれまでと同じく、不透明度を下げた**［消しゴム］**でぼかして馴染ませます。

5 全体のバランスを見ながら、線画レイヤーの上から髪を描き足しました。





仕上げ

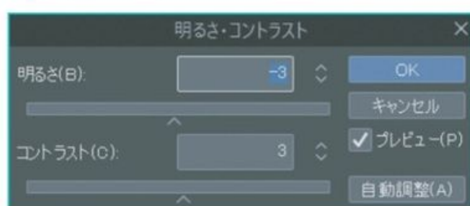
様々な色調補正レイヤーを掛けて画面全体に統一感を出します。色収差効果を作って画面に余韻を持たせ、「ガウスぼかし」で奥行きを出します。



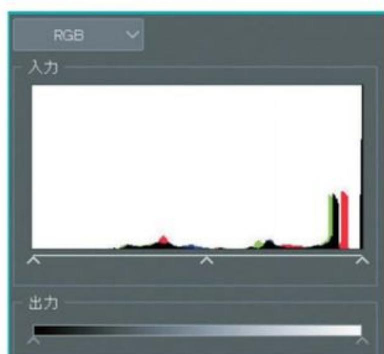
色調補正

全てのレイヤーを統合し、複製します。複製したレイヤーに新規色調補正レイヤー「明るさ・コントラスト」「レベル補正」「色相・彩度・明度」「カラーバランス」を掛けます。各色調補正効果は、下図のように調整しました。

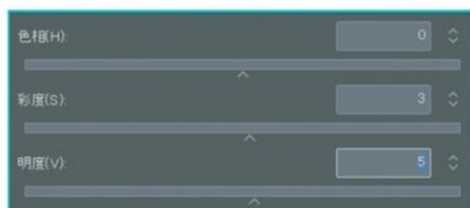
明るさ・コントラスト



レベル補正



色相・彩度・明度



カラーバランス




調整前


調整後

色収差効果を作る

1 色調補正を掛けたレイヤーを3つ複製します。複製した3枚のレイヤーの上にそれぞれ「乗算」レイヤーを追加します。追加した「乗算」レイヤー全体をそれぞれ赤、青、緑で塗り潰します。
2 塗り潰した「乗算」レイヤーを、それぞれ下のレイヤーに結合します。その後、上に重なる2枚のレイヤーの合成モードを「加算(発光)」に変更します。
3 **[レイヤー移動]**ツールでそれぞれのレイヤーを少しずらすと、色収差効果を表現できます。

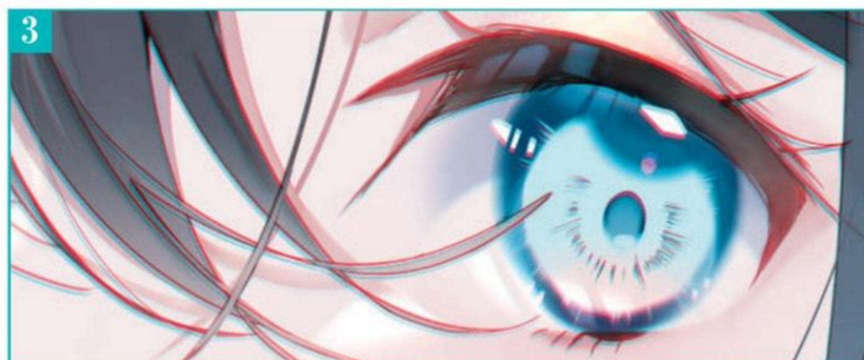


色収差効果適用前

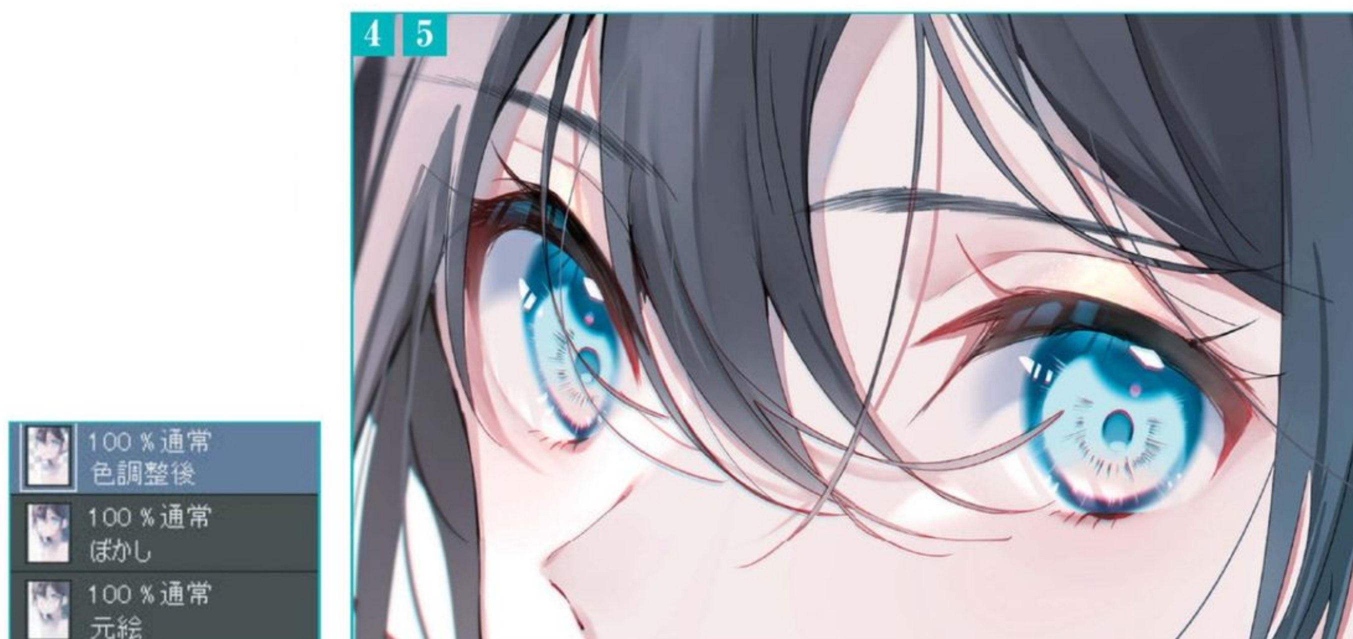


色収差効果適用後





4 色収差レイヤーと色調整後レイヤーを結合します。結合したレイヤーを複製し、「ガウスぼかし」のぼかす範囲を「9.15」にして掛けます。
5 ぼかしたレイヤーを、色調整後のレイヤーの下に重ねます。色調整後のレイヤーの、人物の輪郭になる部分を**[消しゴム]**で消します。奥行きを出したら完成です。

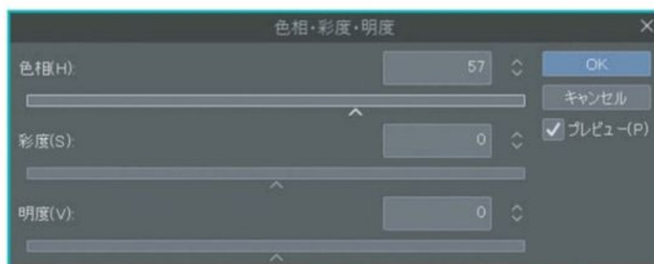


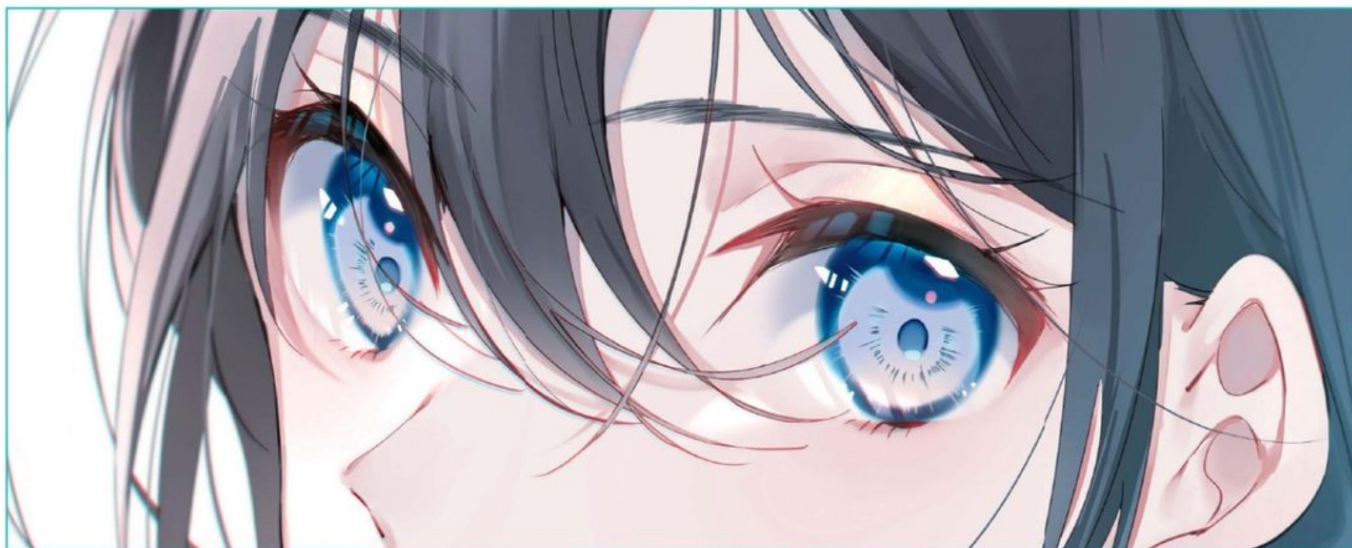
カラーバリエーション

カラーバリエーションは、「新規色調補正レイヤー」（色相・彩度・明度）を変更することで作成できます。

青紫の瞳

ベースの色相を「+57」に変更しました。彩度と明度の数値は変更していません。
透き通る紫色の肌に濃い青紫の瞳はとても馴染みが良く、より大人びた雰囲気になります。

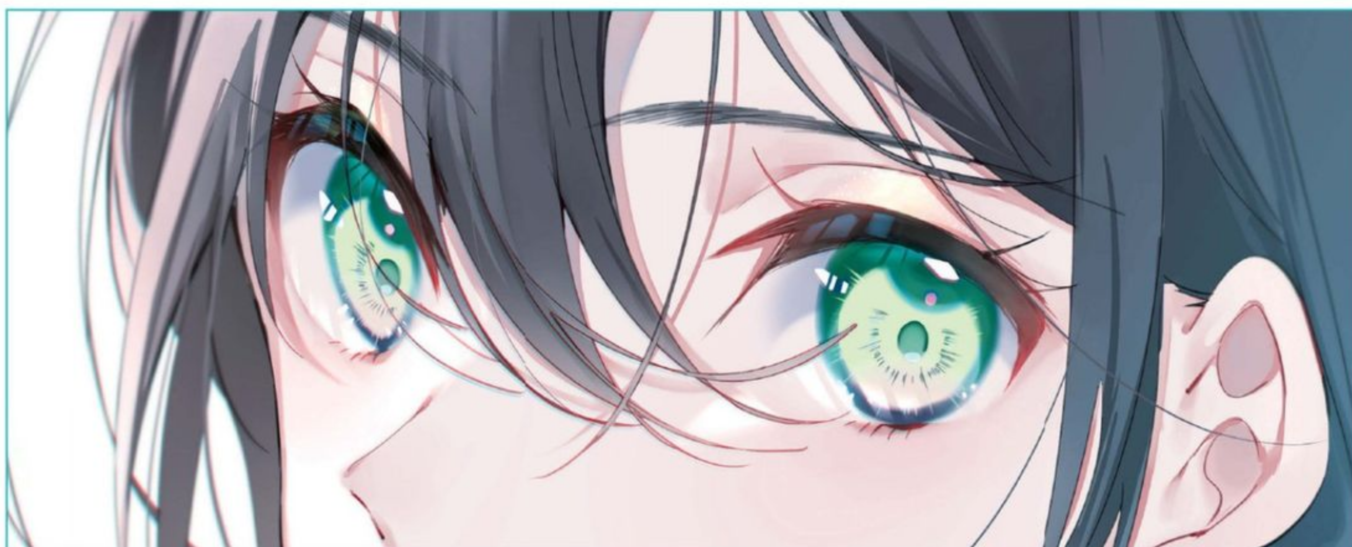




黄緑の瞳

ベースの色相を「−73」、彩度を「+9」、明度を「+16」に変更しました。
瞳を黄緑にすることで、血色が良い印象に変わります。





かっこいい瞳の描き方

目の粘膜までしっかり描き込んだ、リアル寄りの切れ長な目です。瞳の色は彩度の高い青色です。目の形と合わさり、クールでスマートな印象を与えます。まつ毛の頂点にはっきりと入れたハイライトが美しく、目を惹きます。

作家コメント 目のコントラストを意識し、引き込まれるような輝きを持つ目にしました。



作家 舞　**使用ソフト** CLIP STUDIO PAINT

使用するペン・ブラシ

コンテンツIDを記載したブラシは、CLIP STUDIO ASSETで本書掲載時に公開していたものです。記載したIDを入力することで、該当ブラシの公開ページへアクセスすることができます。

[多用ブラシ] いろいろなところで使います。主に、色を少し馴染ませつつ、入り抜きをしっかりさせたい時に使用します。
[やわらかブラシ]主に柔らかめに塗りたい場面で使用します。
[濃い水彩]主に上記のブラシで塗った後、アウトラインを整える時に使用します。
[다른펜+]（コンテンツID：1800218）主に線画で使用するブラシです。

多用ブラシ



やわらかブラシ



濃い水彩

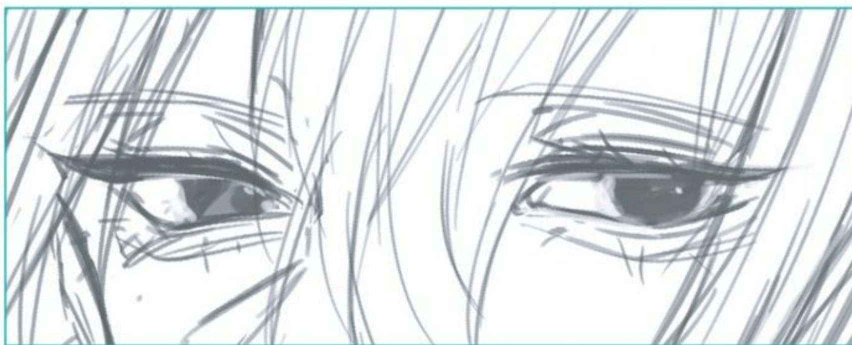


다른펜+



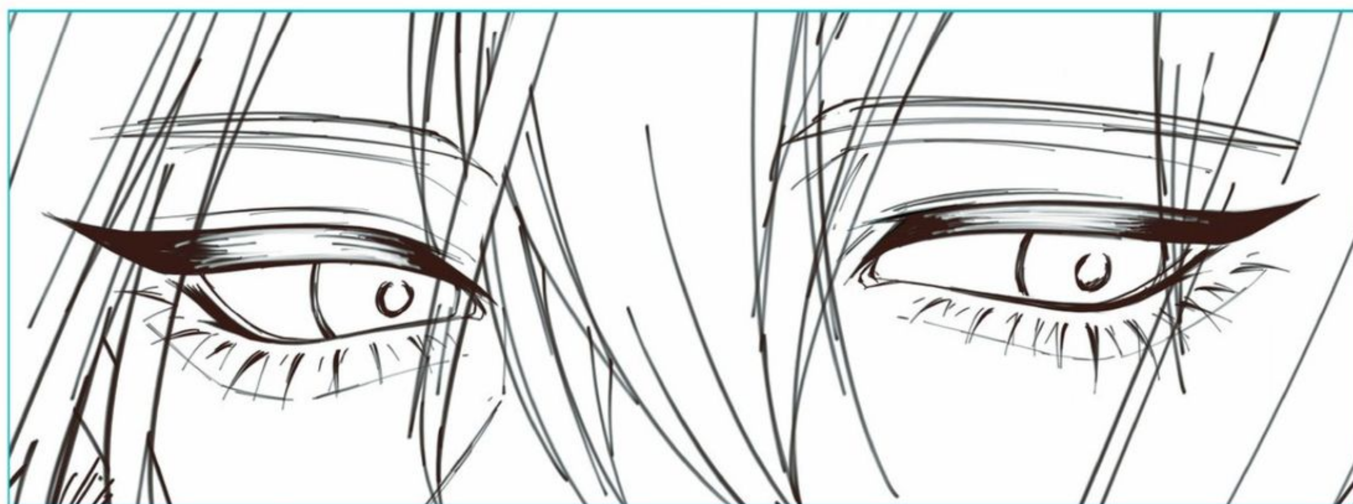
ラフ～線画

不透明度が低めのブラシでラフを描きます。後から線画を起こしやすいように、薄めの色を選びます。線画を起こす際には、ラフレイヤーの不透明度を10% ～ 20%に下げます。



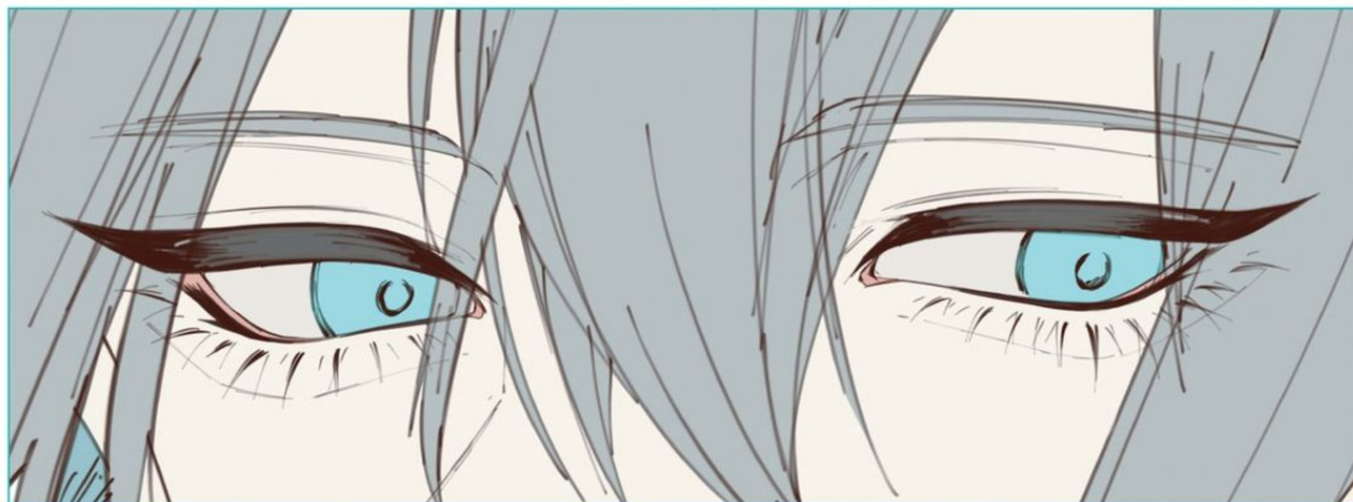
線画を描く

ラフのレイヤーの不透明度を10%に下げ、**[다른펜+]**で線画を描きます。線画を生かすため、下まつ毛は他とレイヤーを分けて描きます。後々、全体的に塗り潰すので、簡易的な描写で大丈夫です。



下地を塗る

1 線画レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、人物のシルエットをグレーで塗り潰します。
2 新規フォルダを作成し、1 にクリッピングします。
3 新規レイヤーを肌、白目、粘膜、目、まつ毛、髪の6つに分けて 2 の中に作成し、ベースを下塗りします。粘膜のレイヤーは白目のレイヤーにクリッピングします。



#FCF3EC　#B9B5B4　#6F5F60　#ECE3DE　#E8A9A2　#84E6E5



肌の描き方

レイヤー統合前の準備段階として、肌に大まかな影色を置きます。合成モードを「乗算」や「スクリーン」に設定したレイヤーを重ね、肌の血色感を表現します。



涙袋と頬を描く

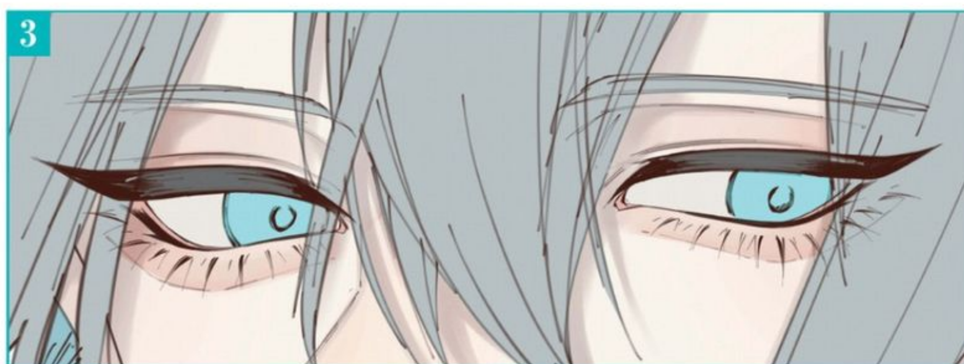
1「乗算」レイヤーを作成し、肌の下塗りレイヤーにクリッピングします。**[エアブラシ(柔らか)]**で頬にうっすら色を入れます。
2「乗算」レイヤーに**[やわらかブラシ]**で涙袋とまぶた、鼻に色を入れます。濃い色を置いた後、立体感を意識し薄い色で同じぼかしを入れて、馴染ませます。





影を入れる

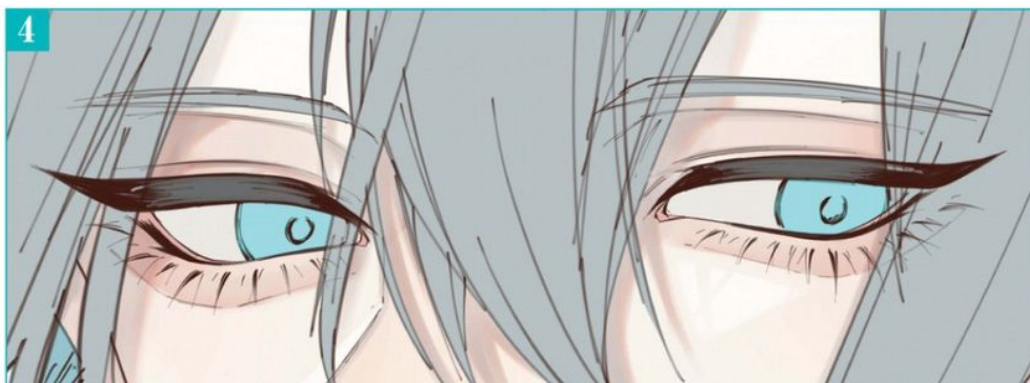
3「乗算」レイヤーを作成し、顔に落ちる影を**[やわらかブラシ]**で乗せます。



ハイライトを入れる

4「スクリーン」レイヤーを作成しクリッピング。向かって左上部分からの光源を意識して、まゆ毛の上部分と鼻にハイライトを入れます。影と肌の境目に明るい色を弱めのタッチで乗せています。こうすることで肌の血の色の照り返しを表現します。







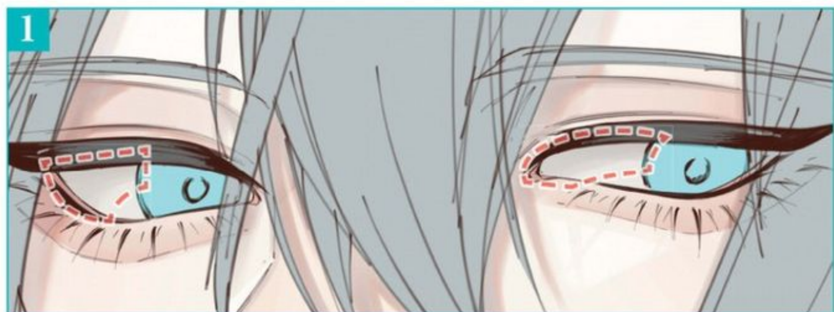
瞳の描き方

大まかな着彩が終わったらレイヤーを統合します。レイヤー統合後は画面から色をスポイトで抽出しながら、瞳に影を入れ、奥行きを表現するため厚塗りで描き込みます。



白目に影を入れる

1 白目の下塗りレイヤーに「乗算」レイヤーをクリッピングします。**[やわらかブラシ]**でぼんやり影を入れます。



瞳に影を入れる

2 目の下塗りレイヤーに「焼き込みカラー」レイヤーをクリッピングし、**[やわらかブラシ]**で瞳上部に色を入れます。

3「乗算」レイヤーを作成し、**[やわらかブラシ]**で瞳孔と瞳上部、瞳輪郭付近に色を置きます。
同じレイヤーに先ほどよりも外側に濃い色で色を置きます。
[多用ブラシ]で虹彩の模様を描きます。









瞳に色を足す

4「オーバーレイ」レイヤーを作成し**[エアブラシ(柔らか)]**で瞳下部に色を乗せ、色を調整します。

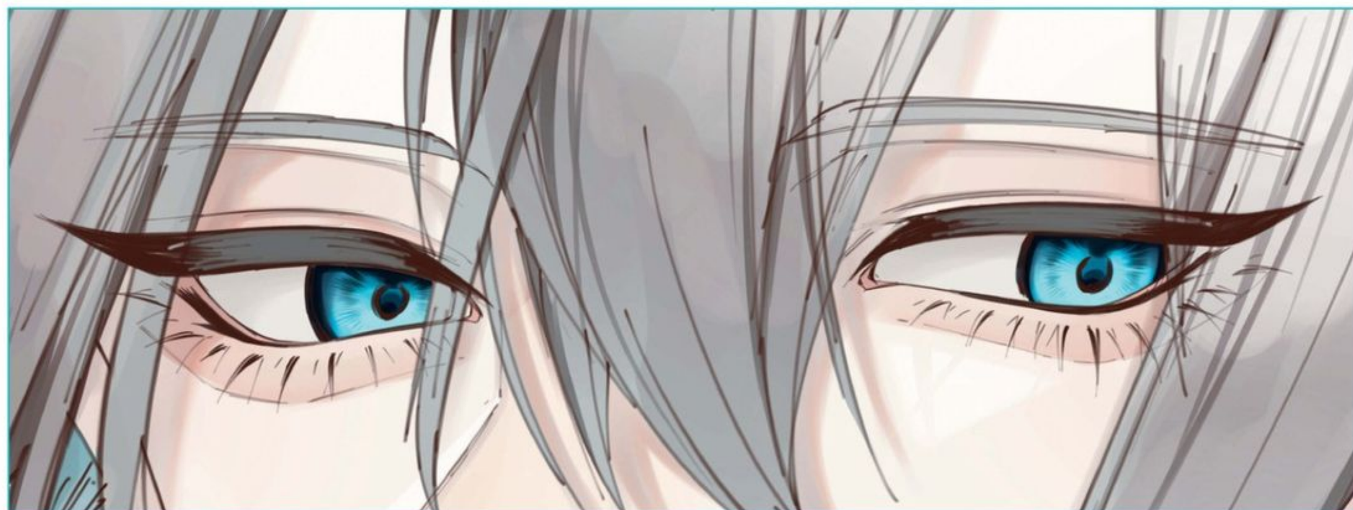






髪を塗る

1 髪の下塗りレイヤーに「スクリーン」レイヤーをクリッピングします。**[やわらかブラシ]**で大まかに光を乗せます。
2「乗算」レイヤーを作成し、ハイライトの上下に大まかに影を乗せます。
3 **[多用ブラシ]**で先ほどよりも濃い色で、はっきりとした影を入れます。



レイヤーを統合する

統合前の作業はこれで終わりです。肌〜髪までの大まかな着色が完了したら、下まつ毛の線画レイヤー以外を統合します。
これからの作業は統合されたレイヤーに厚塗りで行います。

▼統合前のレイヤー構造。



▼統合後のレイヤー構造。



瞳付近の肌を加筆する

1 涙袋とまぶたを塗ります。付近の色をスポイトで抽出し **[やわらかブラシ]** で線画を隠すように塗り重ねます。この際、涙袋の下部は柔らかいタッチで塗り、ぼんやりさせます。

2 **[多用ブラシ]** を使い、付近よりも濃い赤みのある色で二重線とまぶたに線を描きます。
3 白目部分を整えます。





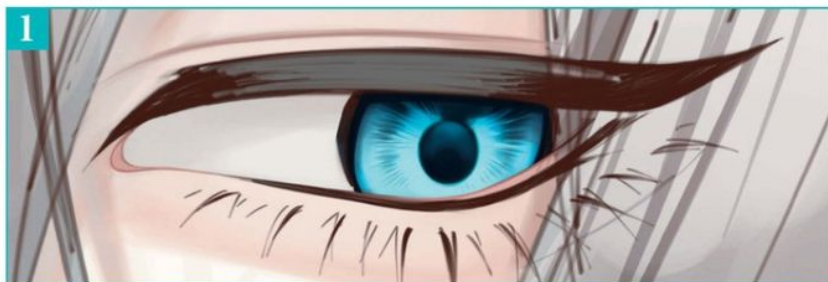
瞳を加筆する

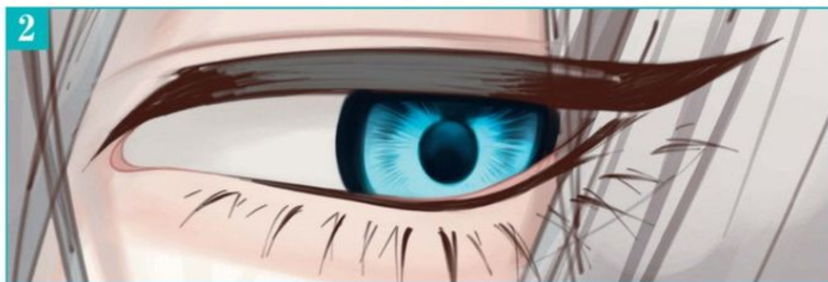
1 付近の色をスポイトで抽出し **[やわらかブラシ]** で線画を隠すように瞳孔を塗ります。大まかな塗りだった部分も、色と色の境界をスポイトで抽出し、馴染ませるように塗ります。

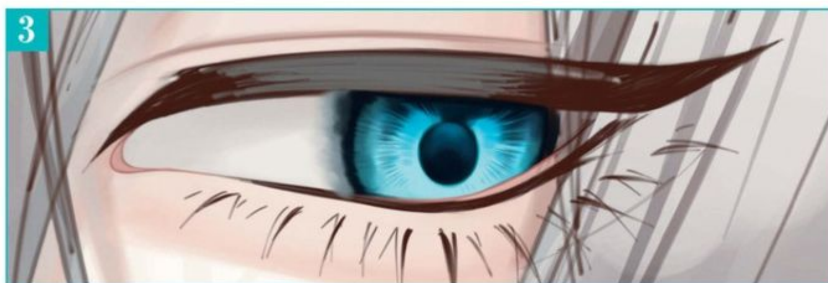
2 瞳の輪郭部分の一番濃い色をスポイトで抽出し、線画を隠すように塗ります。

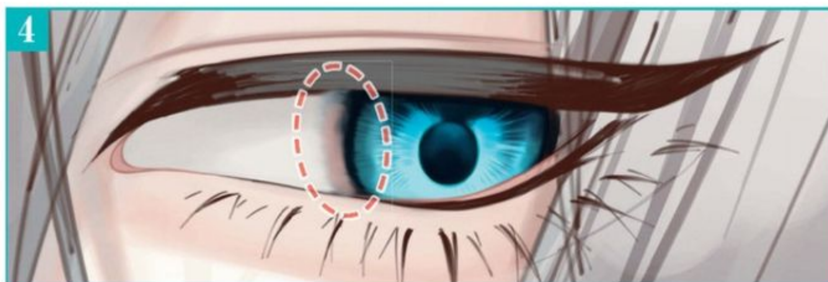
3 白目側の境界と瞳側の境界の色をそれぞれスポイトで抽出し、内側に向かって軽く馴染ませ、ぼかすように塗ります。

4 赤みのある色を選び、瞳と白目の境界に柔らかく色を乗せます。





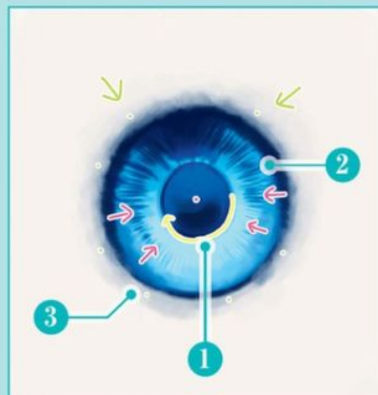




point 瞳をぼかす時の筆運び

ぼかすことを意識して柔らかいブラシで作画します。
❶瞳孔…瞳孔をなぞるように柔らかいタッチで塗ります。
❷内側…瞳孔を中心として柔らかく集中線を描くように塗ります。スポイト→塗るを繰り返して馴染ませます。
❸外側：ブラシサイズは少し大きめで、柔らかく点を打つように描いていきます。描き過ぎた部分は、白目の色を取り内側に向かって塗ります。

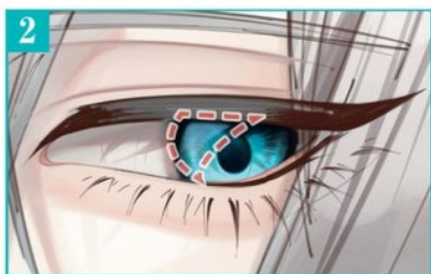




影と反射光を入れる

1「乗算」レイヤーを作成します。［やわらかブラシ］で大きな影を、［多用ブラシ］でまつ毛の影を描きます。同様に境界に［やわらかブラシ］で赤みのある色を柔らかく乗せます。
2「スクリーン」レイヤーを作成し、瞳に［やわらかブラシ］で反射光を入れます。
3まつ毛が掛かる部分の反射光を［多用ブラシ］を透明色にして削ります。透明色が使えない場合は入り抜きができる［消しゴム］でも大丈夫です。その後、全レイヤーを統合します。







まつ毛を加筆する

1まつ毛の色をスポイトで抽出し、［濃い水彩］で、元の線画を整えるように描き込みます。目尻は濃く、目頭は明るい色を取ります。この時、下まつ毛も絵に馴染むように調整します。

2まつ毛の中心部に髪色と同じ色を乗せます。スポイトと塗りを繰り返すことでうまく馴染みます。

3［多用ブラシ］で目に掛かる上まつ毛を描き込みます。目尻と同じ色で描いた後、付近の色を取り重ね塗りします。

4「加算(発光)」レイヤーを作成します。［Gペン］で上まつ毛、瞳、下まつ毛それぞれにハッキリとハイライトを入れます。次に上まつ毛と瞳の境界、瞳と粘膜の境界に細くハイライトを入れます。









仕上げ

肌と髪の塗りを厚塗りで仕上げます。描き込みが完了したら様々な色調補正レイヤーを重ねます。これで画面に統一感を与えます。



肌を仕上げる

肌の色をスポイトで抽出し、**[やわらかブラシ]** で線画の粗い部分を隠すように線に沿って塗り潰します。
[濃い水彩] で先程よりも濃い赤みのある色を使って輪郭線を描きます。



髪を仕上げる

1 肌同様、髪の色をスポイトで抽出し、**[多用ブラシ]** で線画の粗さを整えながら塗り潰します。この時、髪に掛かるまつ毛は潰さず残しておきます。まつ毛も同様に塗ります。



2 スポイトで色を抽出しながら髪全体を整えます。毛の流れに沿って塗っていきます。



3 統合レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成します。まつ毛付近の髪の色をスポイトで抽出し、**[やわらかブラシ]** で髪と重なったまつ毛を塗り潰します。
レイヤーの不透明度を70%に設定し、元のレイヤーと統合します。これで髪に透けるまつ毛を表現します。



4 赤みの強い茶色を選びます。"塗り潰した線画があった肌”と“肌に掛かる髪”の部分に輪郭線を描きます。**[濃い水彩]** を使います。赤みの強い色を選ぶことで、肌に近い部分の輪郭線を浮くことなく描けます。境目にメリハリが付きます。



補正を掛けて仕上げる

1 ポーズのために顔を斜めにしました。CLIP STUDIO ASSETSからダウンロードした水彩テクスチャを配置し、角度やサイズを調節します。合成モードを「オーバーレイ」に設定し、不透明度を25%に調節します。

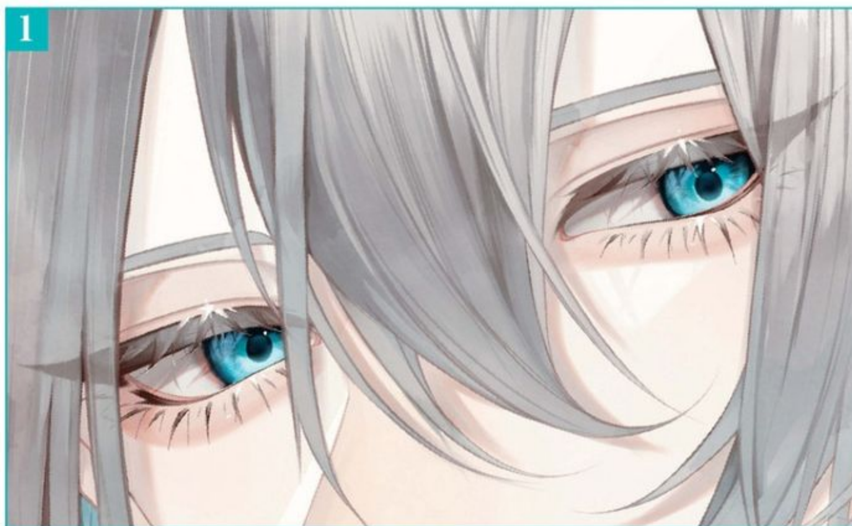
2 新規色調補正レイヤー（グラデーションマップ）を選択し、以下のように調整します。合成モードを「オーバーレイ」に設定し、不透明度を20%に調節します。

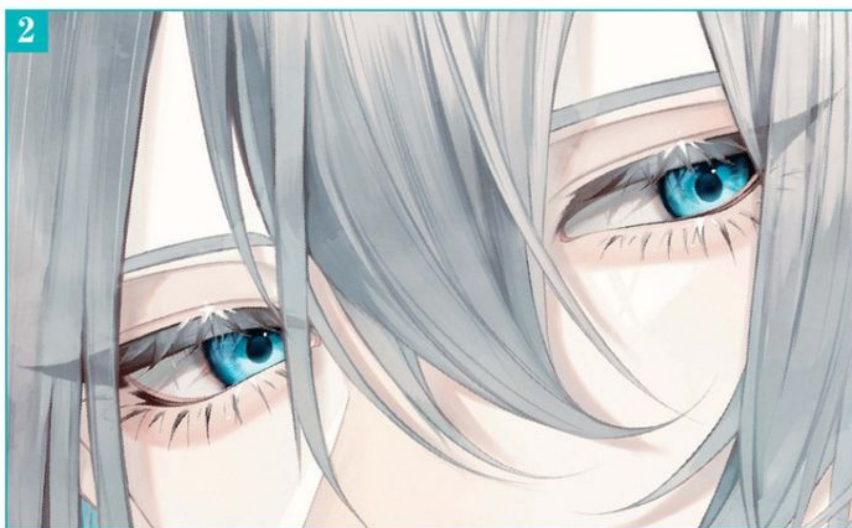
#543B89 位置：15	#4071AB 位置：31
#53A5C4 位置：51	#98D1D0 位置：67
#FFD3D8 位置：83	#FFFCEB 位置：97

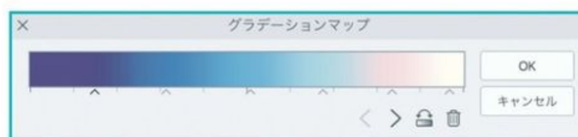
3 新規色調補正レイヤー（トーンカーブ）を選択し、下図のように調節します。合成モードを「オーバーレイ」に設定しています。
このレイヤーのレイヤーマスクを一旦全て削除し、コントラストを強めたいと思った箇所のみマスク内で **[エアブラシ（柔らか）]** を使って描きます。マスク内では色味は反映されないので、透明色や **[消しゴム]** でなければ何色を使っても大丈夫です。

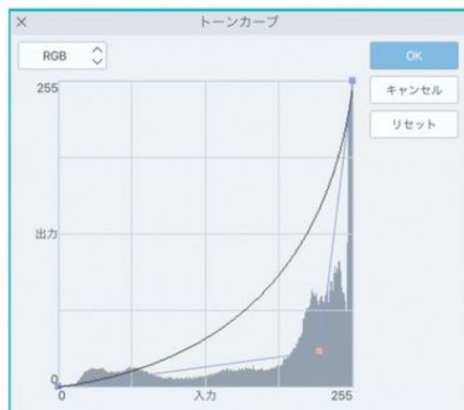
4 「オーバーレイ」レイヤーを作成し、瞳の色を **[エアブラシ（柔らか）]** ツールで明るくします。

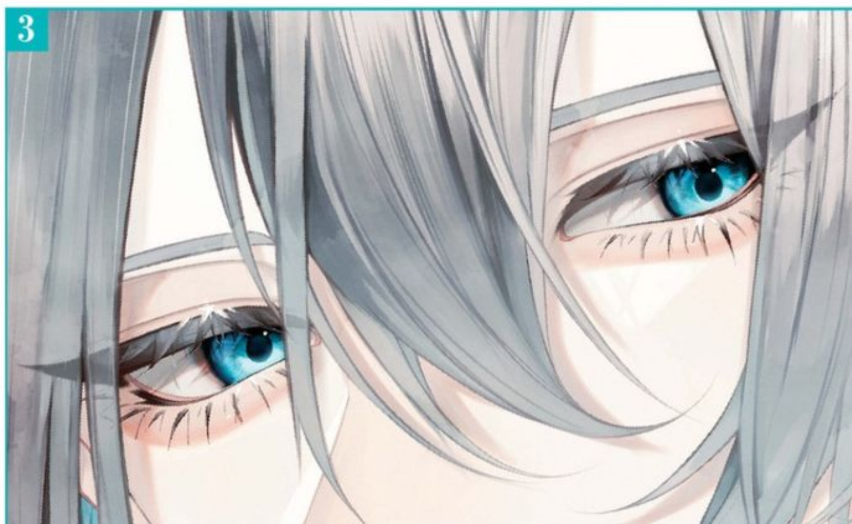
5 統合後レイヤーの上に「乗算」レイヤー（不透明度56%）を作成し、薄い青色を置いたら完成です。

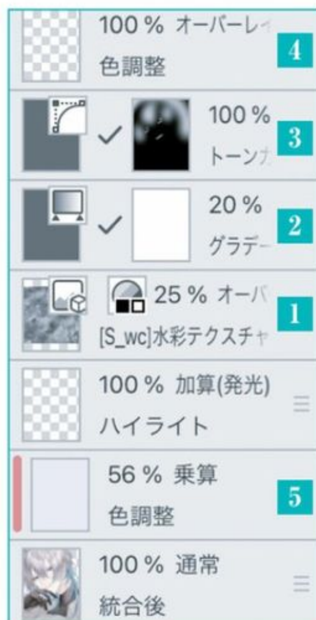

1


2






3



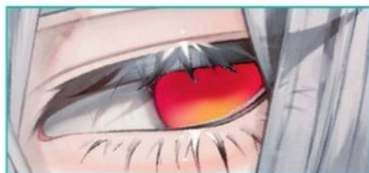


カラーバリエーション

全てのレイヤーの上に合成モードを「カラー」に設定したレイヤーを作成します。
下のレイヤーの明度をそのままにして、カラーレイヤーの彩度と色相が反映します。乗せたい色を選んで置きましょう。

赤い瞳

基のイラスト〈青い瞳〉とは対照的な暖色の赤い瞳。
コントラストが強めの瞳だと引き込まれる力強さが現れます。



▲「通常」レイヤーで表示した状態。

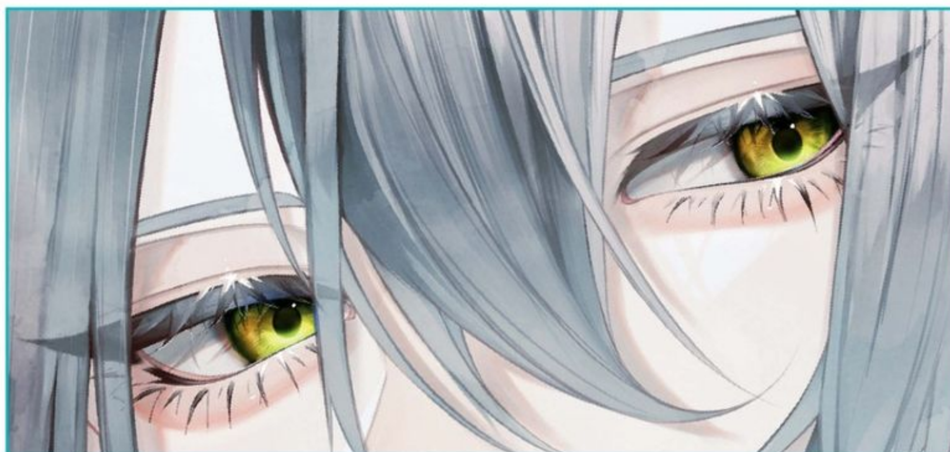


黄色の瞳

オレンジ、黄色、緑色など、自然色に近い色合いの瞳。
赤よりも落ち着いた暖かみのある瞳になります。



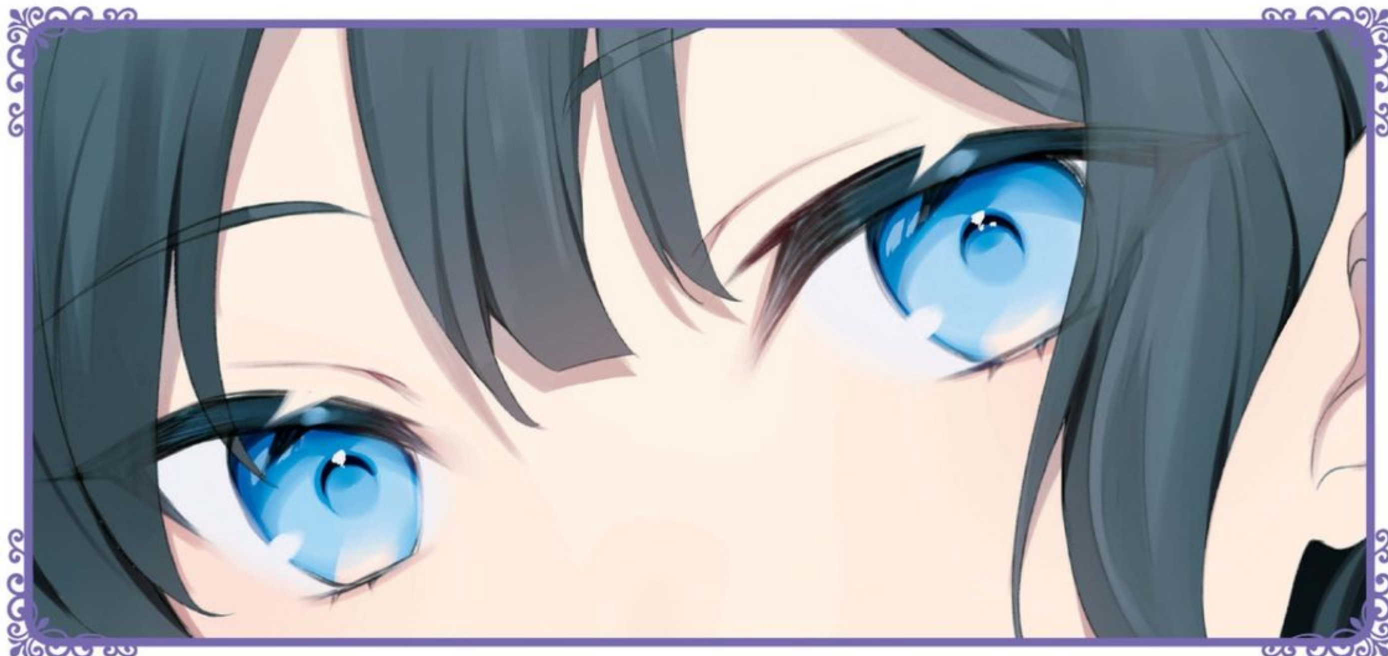
▲「通常」レイヤーで表示した状態。



水面のような瞳の描き方

シンプルながら重厚な青のグラデーションがハツラツとした瞳。穏やかな水面の下に流れる、水のうねりのように爽やかな色合いが、意志の強い印象を与えます。

作家コメント ✤ 透明感のある瞳を描きました。



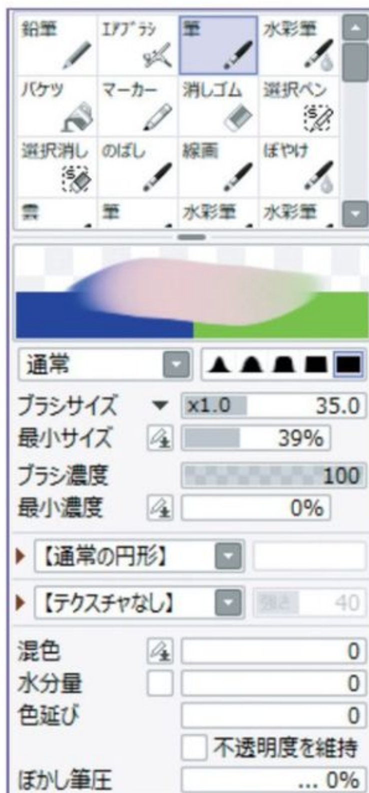
作家 ✣ **Aちき**　使用ソフト ✣ SAI 2

使用するペン・ブラシ

[筆] [鉛筆] よりも柔らかく、[水彩筆] より硬いペンです。着彩だけでなく、線画を起こすのにも使えます。

[水彩筆] 着彩の際、[筆] で塗った部分をぼかす際に使います。

筆



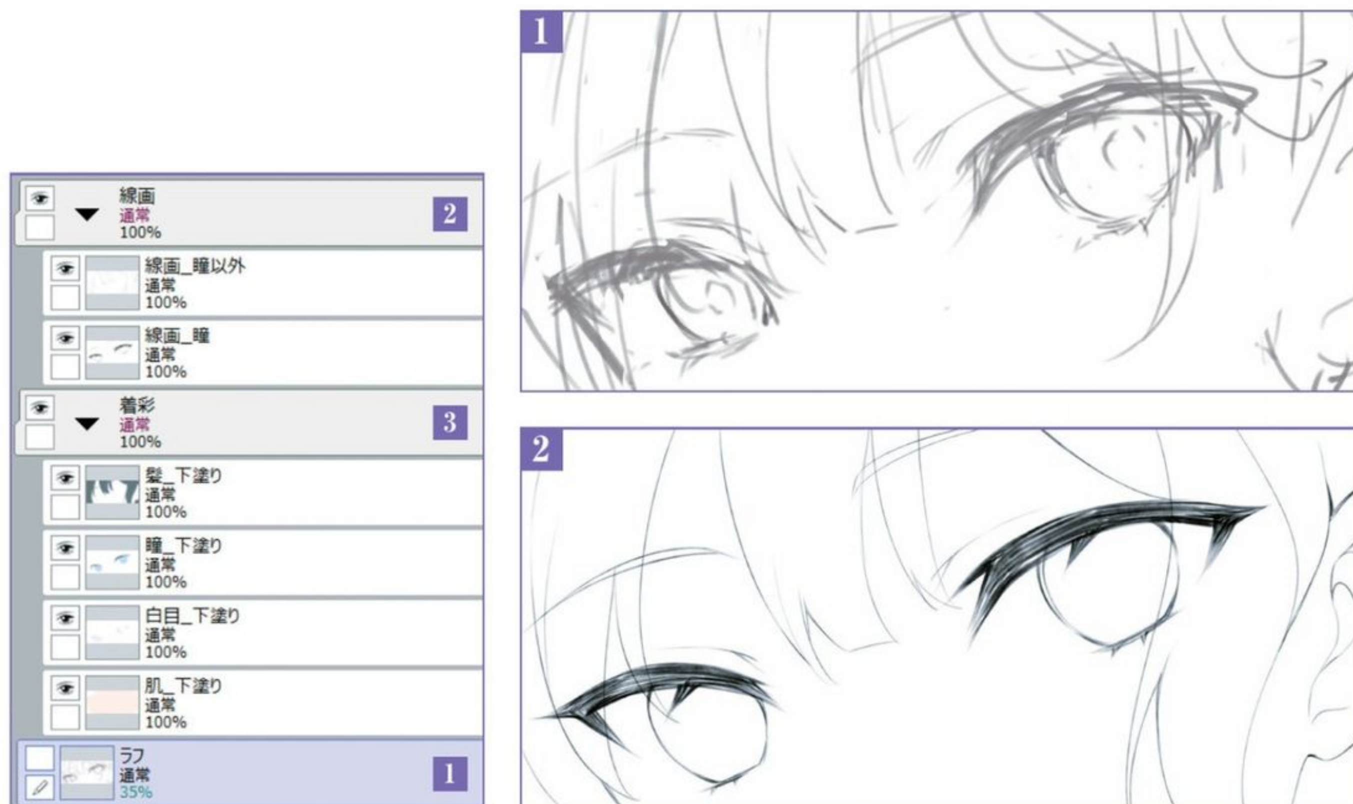
水彩筆



ラフを描く

1 ラフを細密に描き込むと、イメージが固定されます。そのイメージと、実際のイラストの仕上がりとの差異に戸惑うことがあります。そのため、あえてざっくりラフを描きます。顔を斜めから見た構図にしました。少しパースを掛けることで瞳に立体感を表現します。瞳を目立たせ、キャラクターのかわいさも引き立てます。

2 ラフレイヤーの上に「通常」レイヤーを作成し、ラフをガイドに線画を描きます。線画はパーツごとにレイヤーを分けています。後から修正しやすいためです。今回は、瞳とそれ以外とで分けました。



下塗りをする

3 肌、白目、瞳、髪とレイヤーを４枚に分けます。パーツごとに**[バケツツール]**で下塗りします。



R253 G236 B227　R113 G110 B122　R242 G241 B248　R187 G217 B242



肌の描き方

肌は、アニメ塗りのようなシンプルな着彩にします。瞳を目立たせるためです。全体的に彩度の低い色で統一しています。



影を入れる

1 「乗算」レイヤーを作成し、肌の下塗りレイヤーにクリッピングします。**[筆]** で、髪から落ちる影などを塗ります。

R212 G181 B184

2 「通常」レイヤー（不透明度35%）を作成します。肌の影に彩度の低い青を重ねました。

R186 G197 B205





肌に赤みを足す

3 「乗算」レイヤーを作成します。**[エアブラシ]** を使用し、頬と鼻、目尻に赤みを足します。

R255 G201 B205







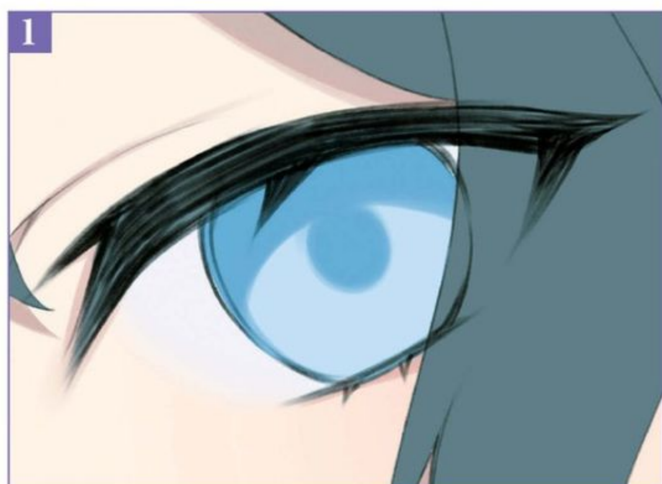
瞳の描き方

透明感ある瞳の着彩を目指します。不透明度の低いレイヤーや、「オーバーレイ」レイヤーを用いることで、透け感を表現していきます。

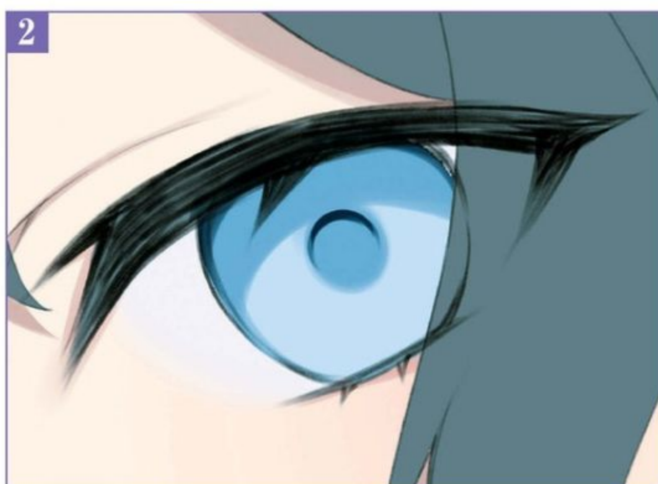


影を入れる

1 「乗算」レイヤーを作成します。［筆］で、瞳孔と目の上の影を薄いブルーグレーで塗ります。
2 もう１枚「乗算」レイヤーを作成します。瞳孔の上部と瞳の縁を囲むように、濃い色で影を入れました。



R152 G183 B207



R4 G43 B75

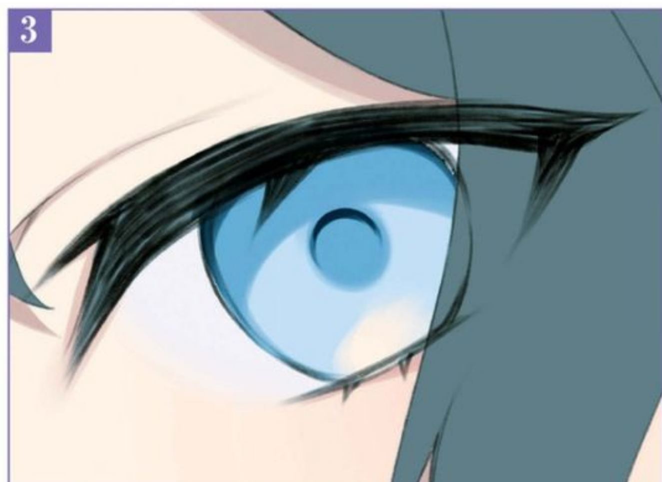
色味を調整する

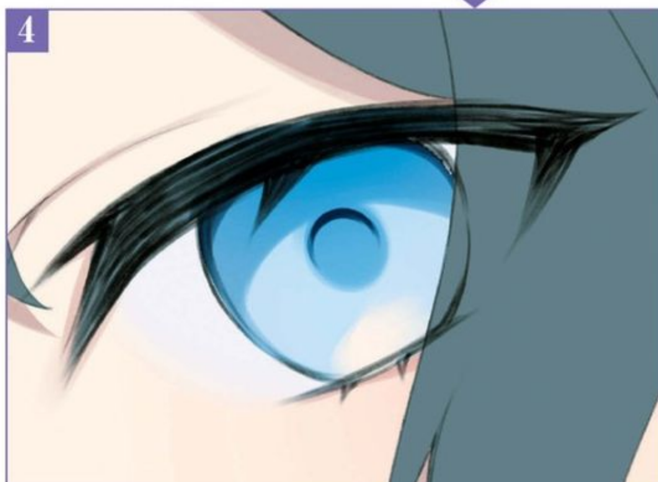
3 「通常」レイヤーを作成し、肌からの照り返しを描き込みます。肌の色をスポイトで抽出し、瞳の下部分に照り返しを入れます。［筆］を使います。

4 「オーバーレイ」レイヤーを作成します。まつ毛の部分が最も濃くなるように、瞳中央部まで［エアブラシ］でグラデーションを掛けます。濃い青を使い、右図のように色を乗せました。

▼瞳の下塗りレイヤーと 4 のレイヤーのみを表示した状態。

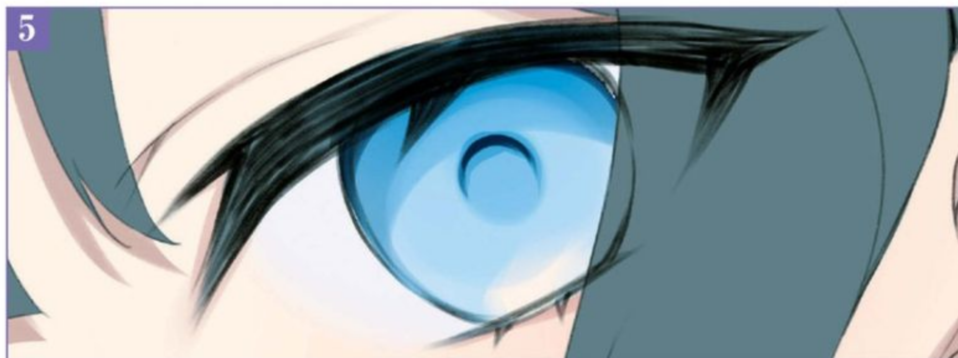






5 「通常」レイヤー（不透明度59%）を作成します。ベースの色よりも彩度が高い色を瞳孔に乗せます。今まで塗った瞳のコントラストを潰すように色を入れます。

R154 G205 B239

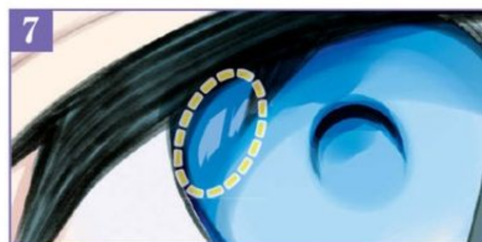


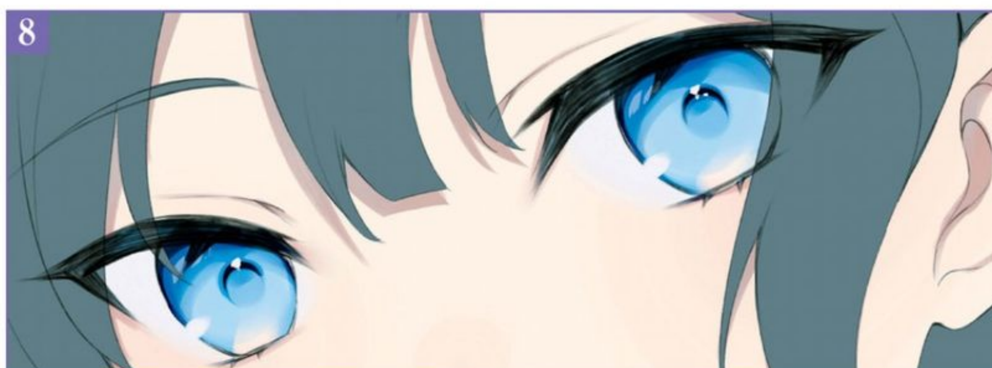
影を加筆し、反射光を入れる

6「オーバーレイ」レイヤーを作成。瞳孔上部、瞳上部に濃い青で影を入れます。**[筆]**を使います。
7「通常」レイヤー（不透明度61%）を作成し、瞳上部の暗い部分に反射光を入れます。**[筆]**を使います。
8 線画レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成します。白目からスポイトで抽出した色を使い、瞳にハイライトを入れました。瞳の色をほとんど青と白で構成しました。輝く水の表面のような瞳に仕上がりました。





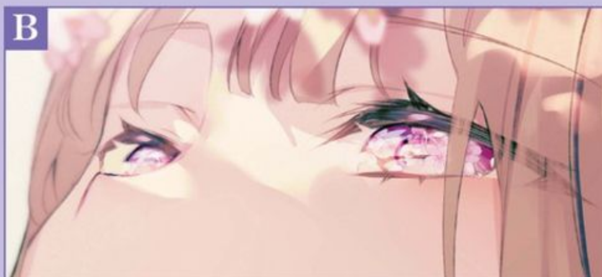




point 瞳の映り込みを描く

映り込みを描くことで、瞳の情報量を上げることができます。下のイラストは、映り込みを多めに描き込んだ瞳です。Aのイラストは、夏をイメージして入道雲を描き込んでいます。Bのイラストは、春をイメージして桜を描き込みました。あくまで映り込みです。細部まで描き込み過ぎない方が自然に見えます。映り込みの一部は描き込んだ後にエアブラシなどでぼかしています。瞳と映り込みを馴染ませるためです。







髪の描き方



髪の影は、大まかに「暗くなる部分」と、「束と束の間の細い部分」の２種類に分かれます。合成モード「乗算」を使い、下塗りの色を生かし影を描き込みます。肌の影の色を毛先に入れることで、肌と髪の境界を馴染ませます。

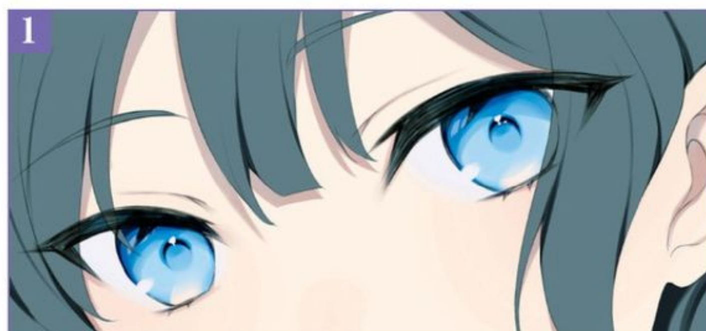
影を入れる

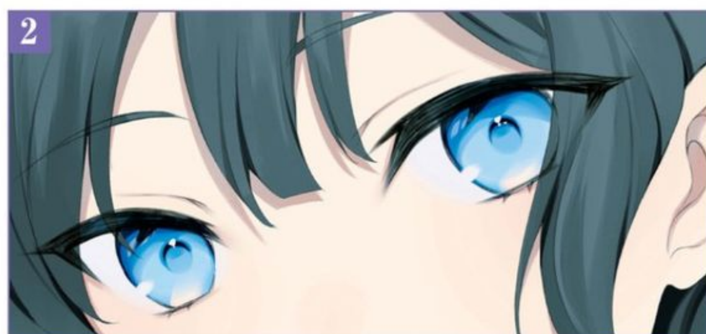
1「乗算」レイヤーを作成し、髪の下塗りレイヤーにクリッピングします。髪の毛束を分けるイメージで、**[筆]**で細く濃い影を描きます。

2「乗算」レイヤー（不透明度56%）を作成します。**[筆]**で、薄く大きい影を入れます。









肌と馴染ませる

3「通常」レイヤー（不透明度55%）を作成します。肌に近い部分に、**[エアブラシ]**で肌の影より彩度が高く濃い色を掛けます。







仕上げ

仕上げの工程では、主にまつ毛を整えます。光を加えたり、透け感を調整したりして、他のパーツと馴染ませます。最後に「オーバーレイ」レイヤーで色味を調整して完成です。



まつ毛を整える

1 2 瞳の線画レイヤーと瞳の下塗りレイヤーにそれぞれ「通常」レイヤーをクリッピングします。まつ毛の目頭部分の黒が目立っています。この部分には、**[エアブラシ]** で肌の影色を掛けます。黒を抜いて、馴染ませるためです。

3 瞳の線画レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成します。肌の色をスポイトで抽出します。**[筆]** でまつ毛の上からデフォルメしたまつ毛を加筆します。
さらに白目の色をスポイトで抽出します。**[筆]** で瞳の縁を薄くなぞり、輪郭を **[水彩筆]** で少しぼかしました。

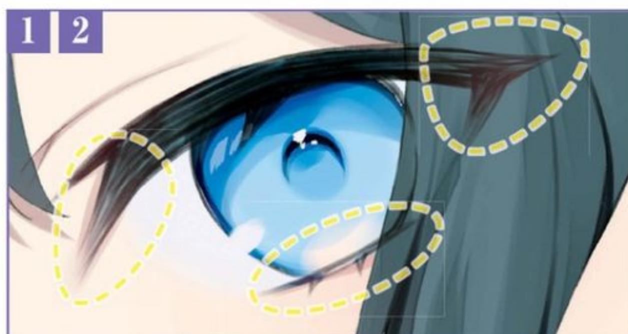
4 まつ毛を加筆したレイヤー（3）の下に「通常」レイヤーを作成。まつ毛を、瞳のベースよりも暗く彩度の低い色でなぞります。
その上に、瞳のベース色（**#BDDFFF**）でまつ毛にハイライトを入れます。**[筆]** を使います。

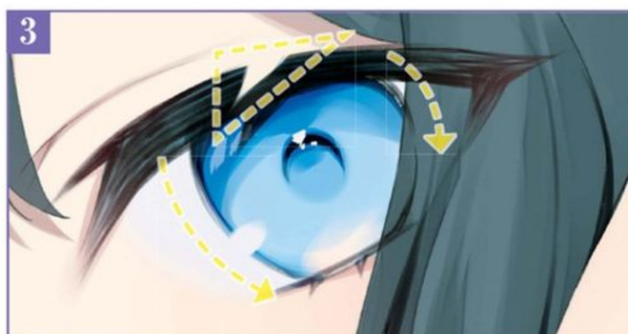
5 線画フォルダの上に「通常」レイヤー（不透明度84%）を作成。髪の色をスポイトで抽出。**[筆]** で目と髪が重なる部分を軽くなぞります。髪が目に掛かり、透けているように見えます。

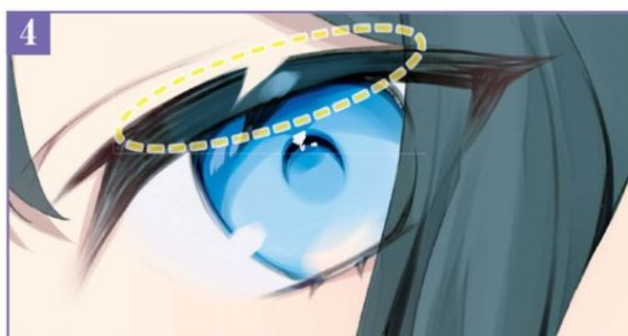


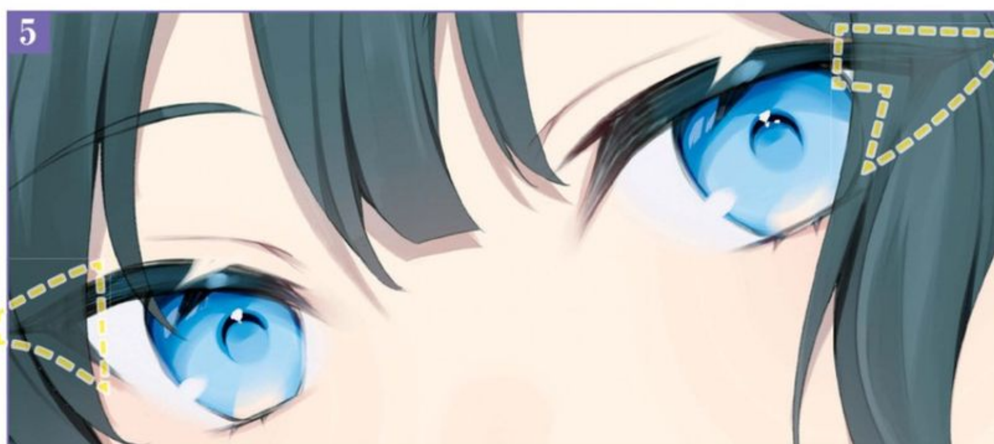
R40 G64 B88

R187 G217 B242









6「オーバーレイ」レイヤー（不透明度13%）で体の色味を調節します。下図のように色を乗せて完成です。

▼グラデーションを「通常」レイヤー（不透明度100%）で表示した状態。





カラーバリエーション

瞳の着彩レイヤーの中で、肌からの反射光を描き込んだレイヤー（→P65）とまつ毛の着彩レイヤー（→P68）以外のレイヤーを1つのフォルダにまとめます。フォルダの設定から色相の数値を変更し、色差分を作ります。

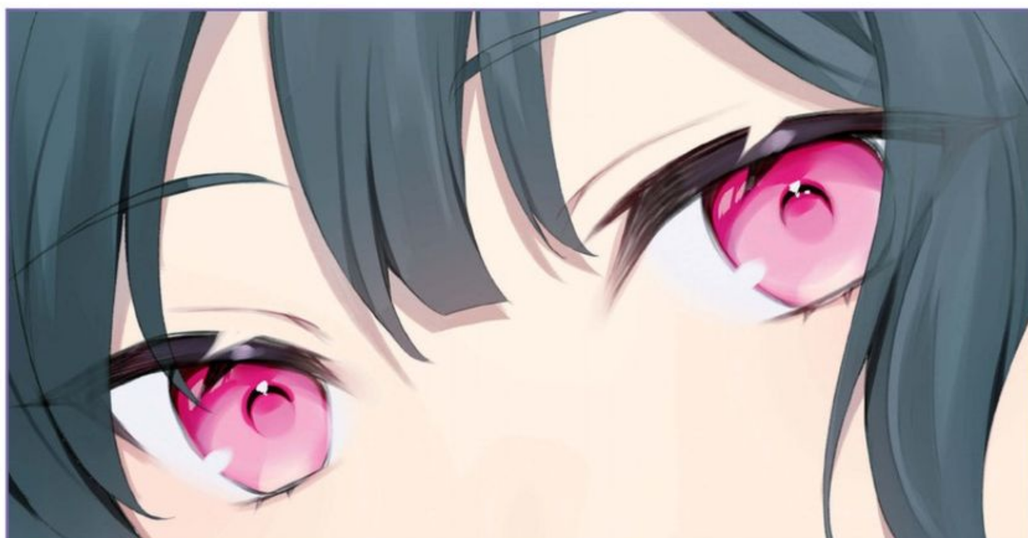
紫の瞳

紫のように彩度の低い寒色系の色は、「鎮静色」と呼びます。静かで落ち着きのある印象を見る人に与えます。



ピンクの瞳

ピンクのように明度の高い暖色系の色は、「進出色」と呼びます。飛び出して、より近くにあるように見えます。活発的でかわいらしい印象を与えます。



たゆたう瞳の描き方

ゆらめく縁(フチ)表現が魅力的な瞳。立体的なまつ毛の描写や、逆三角形のハイライト、みずみずしい光の描写が、深い水底のような奥行きのある透明感を生み出しています。これにより、唯一無二の瞳の描写が生まれます。
作家コメント 思わず引き込まれそうになる瞳を描きました。



作家 河童豆　使用ソフト CLIP STUDIO PAINT

使用するペン・ブラシ

[線画ペン] 主に線画の際に使用するブラシです。少しざらついたテクスチャにすることで、アナログのような質感を出せるよう設定しています。

[水多め] CLIP STUDIO ASSETSにてダウンロードしたブラシです。質感や描き心地が好みなのでとても重宝しています。塗りはほとんどこのブラシを使っています。

線画ペン

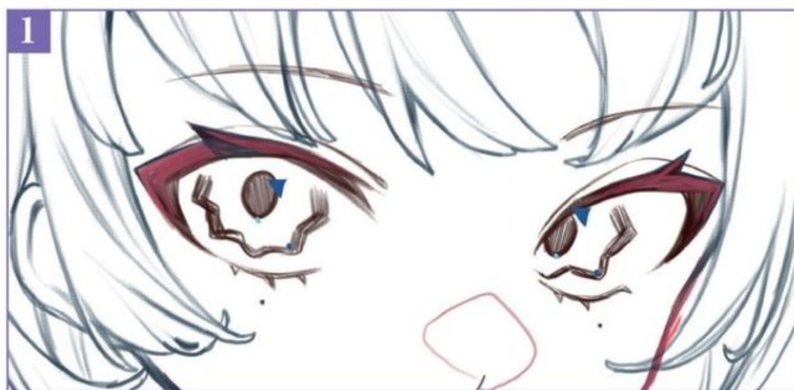


水多め



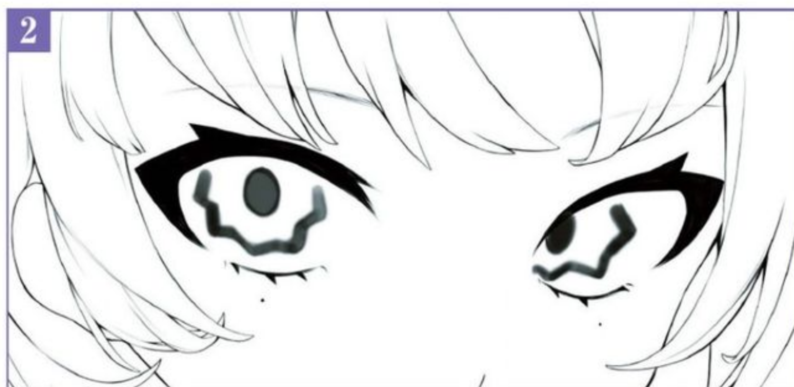
ラフを描く

1 まずラフを描きます。
輪郭、顔（瞳、まゆ毛、鼻）、髪の3つにレイヤーを分けて、ラフを起こします。納得が行くまで修正を繰り返し、線を決めます。この段階でイラストの完成像を正確に掴むためです。
「レイヤープロパティ」の「レイヤーカラー」で色を変更しておきます。線画を起こす際に迷わずに済みます。
ラフを描き終えたら、不透明度を26%に下げます。線画を描きやすくするためです。



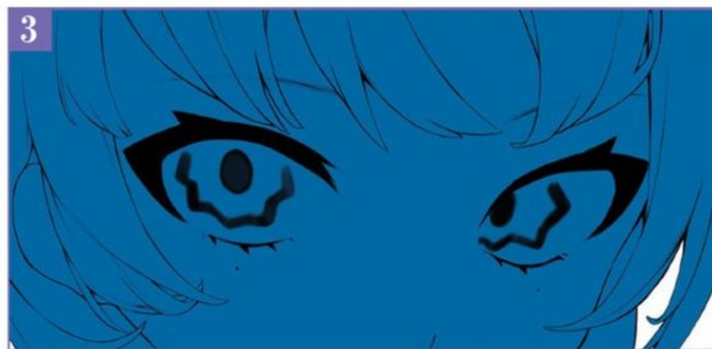
線画を描く

2 ラフレイヤーの上に、線画用の3つの「通常」レイヤー（髪、顔、輪郭）を作成します。ラフをガイドにして、**［線画ペン］**で線画を起こします。



下塗りをする

3 線画の下に「通常」レイヤーを作成し、人物のシルエット全体を彩度の高い色で塗り潰します。このレイヤーは、はみ出した部分や塗り残しを目立たせるためのものです。最終的には削除（もしくは非表示設定に）します。
4 線画レイヤーと同様、3つにレイヤー（下塗りは髪、瞳、肌）を分けて下塗りを行います。











肌の描き方

顔はイラストの中で最も目に入る部分です。そのため、特に丁寧な着彩を心掛けます。不透明度の低いレイヤーを重ね、影色の濃度やハイライトの強さを調節します。



顔を塗る

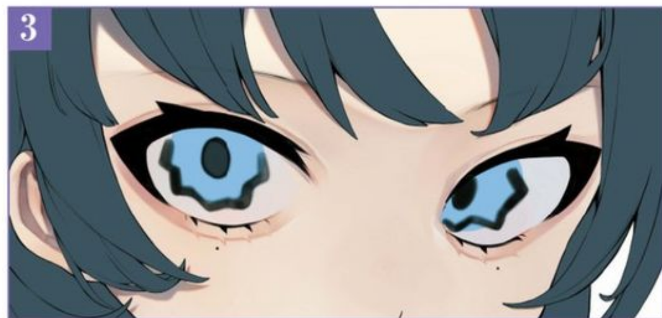
1 使用するブラシは **[水多め]** ブラシと、線画で使用した **[線画ペン]** です。
まずは、ざっくり影を描き込みます。

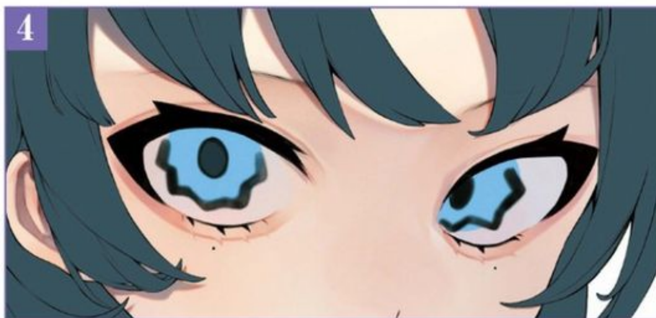
2 「乗算」レイヤーを作成し、髪から落ちる影を描き込みます。



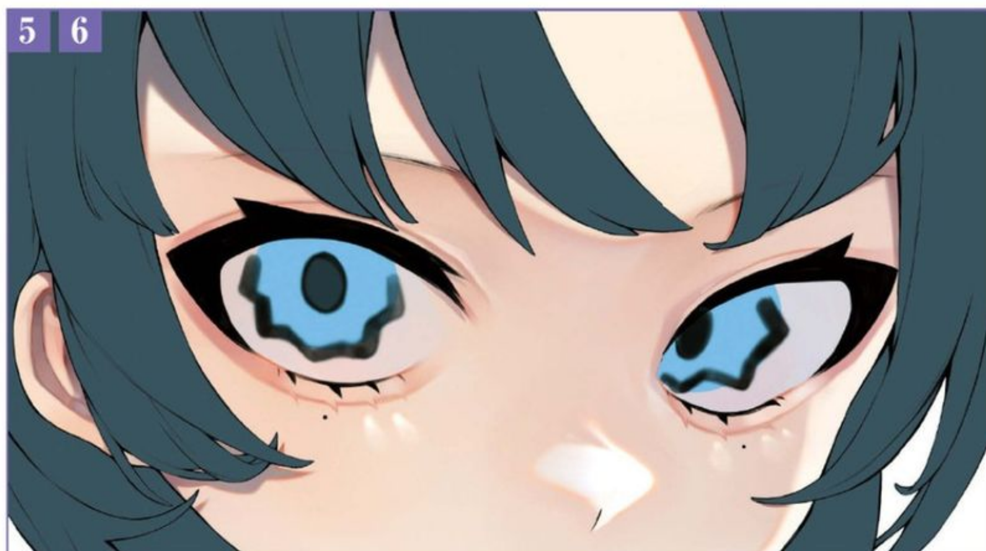
肌の影を塗る

3 「乗算」レイヤーを作成し、まゆ毛から下部分に大きく薄い影を落とします。
4 同じ面にさらに「乗算」レイヤー（不透明度56%）を重ねて色を調節し、透明感を出します。
5 「通常」レイヤーを作成し、肌にハイライトを入れます。
6 「覆い焼き（発光）」レイヤー（不透明度22%）を作成し、5 で描き込んだハイライトの上に白色を乗せます。ハイライトの縁部分には肌色を乗せます。影との境界を強調します。











髪の描き方

画面向かって右からの光源を意識し、髪を塗ります。肌の色と馴染むように色を選択します。



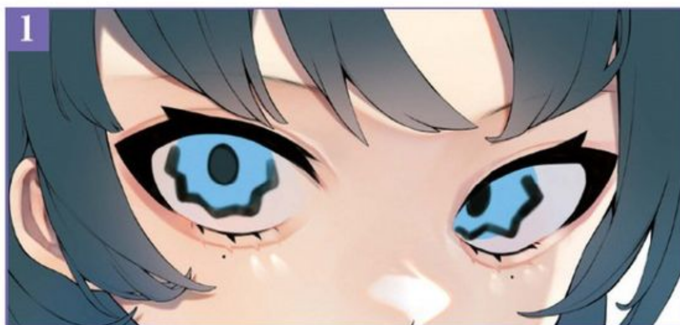
髪を塗る

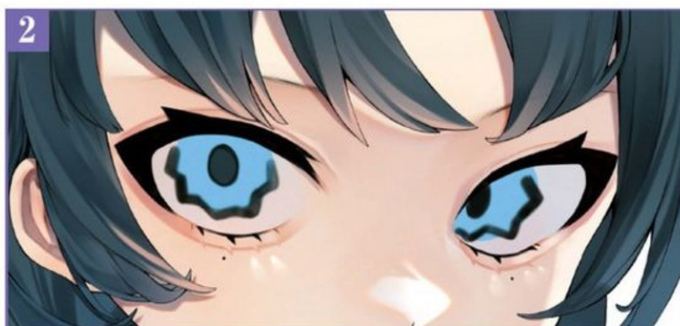
1 まず「通常」レイヤーを作成し、髪に肌の色を入れます。肌の色をスポイトで抽出し、[※※※※] で肌と触れる髪の部分にふんわり色を乗せます。

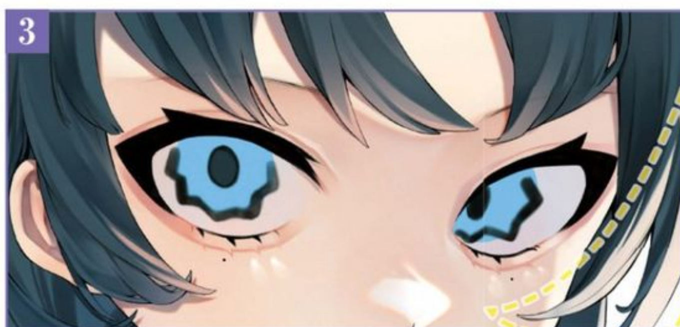
2「通常」レイヤーを作成し、[※※※※] で影を描き込みます。

3「通常」レイヤーを作成し、画面右側の髪にハイライトを入れました。

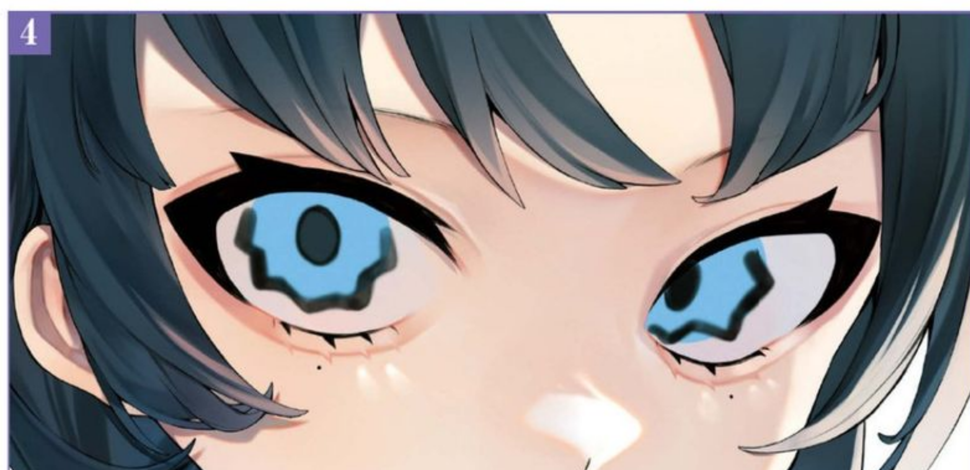
4「乗算」レイヤー（不透明度38%）を作成し、色味を調整します。













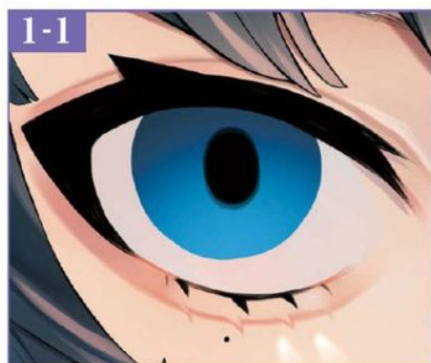
瞳の描き方

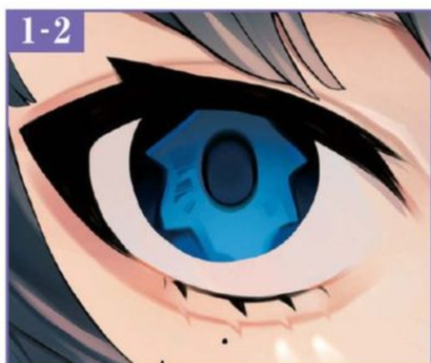
瞳は線画を消し、塗りのみで表現します。瞳の形やまつ毛の立体感、ハイライトなどの特徴的な描写で、見る人を引き込むような瞳の描写を目指します。



瞳を描き込み、形を変える

1 まず顔の線画レイヤー（→P71）を開き、まつ毛以外の瞳の線画を消します。描き込み用の「通常」レイヤーを作成します。
[エアブラシ] でグラデーションを作り、瞳孔を描きます 1-1 。瞳の中を描き込みます 1-2 。瞳の下塗りレイヤーを開き、加筆した瞳の形と合わせて変形させます。







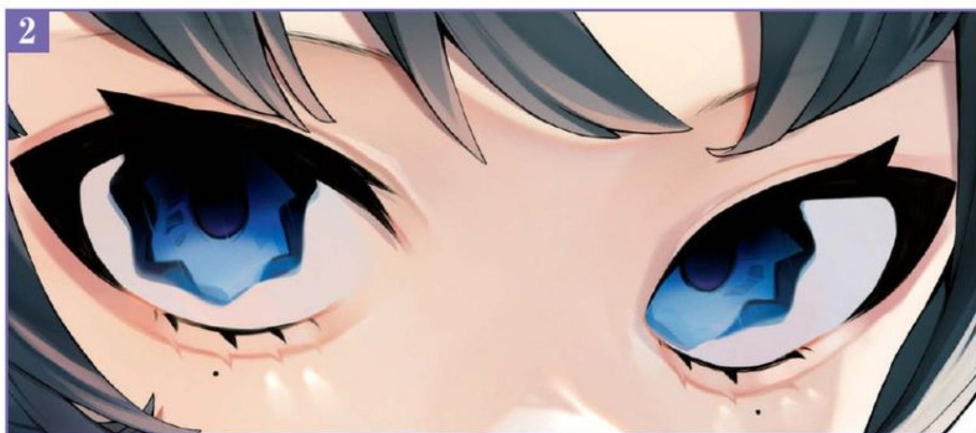
▲変形させた瞳の下塗りレイヤーと 1 のレイヤーを表示した状態。

オーバーレイで色を調整する

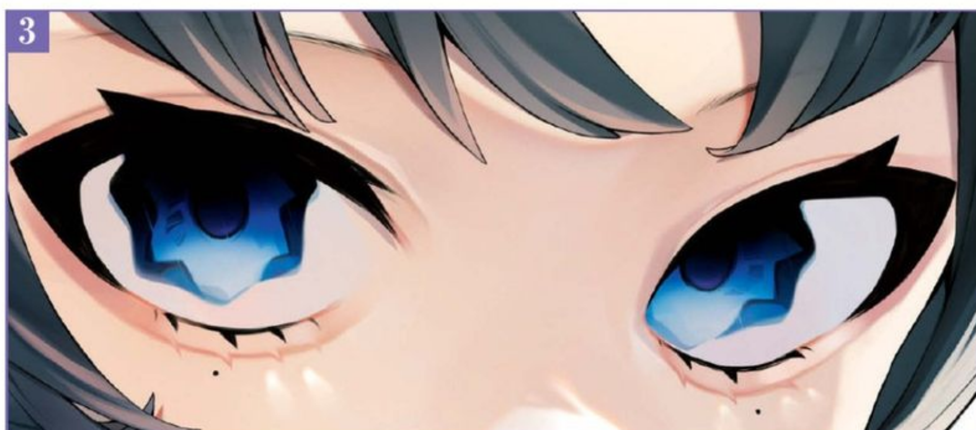
2 「オーバーレイ」レイヤーを作成します。肌からの反射光として、下部に肌色を乗せます。肌色の周囲には青を乗せ、色味を調整します。



▲合成モード「通常」、不透明度100%で表示した状態。



3 さらに色味を調整します。2 のレイヤーを複製し、重ねます。「編集」→「色調補正」で鮮やかさを引き出します。好みの色味にするため、不透明度も変えています。今回は70%にしています。

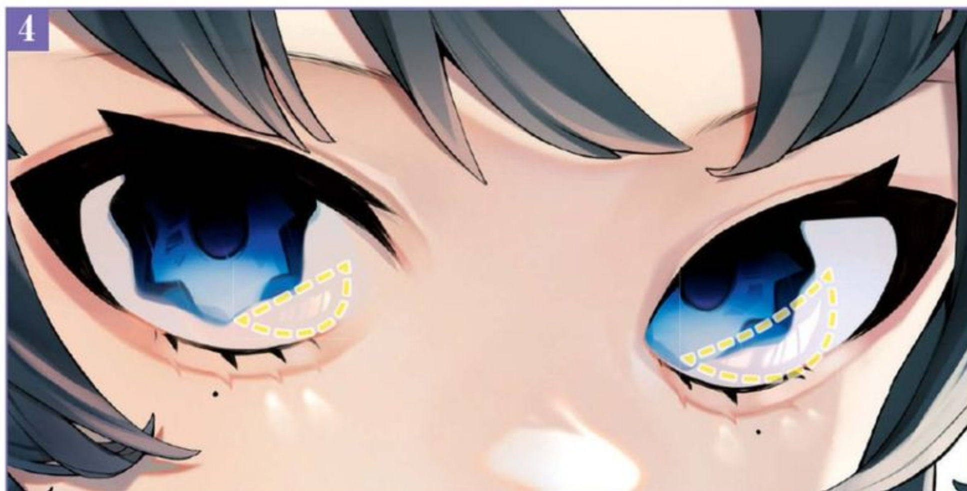


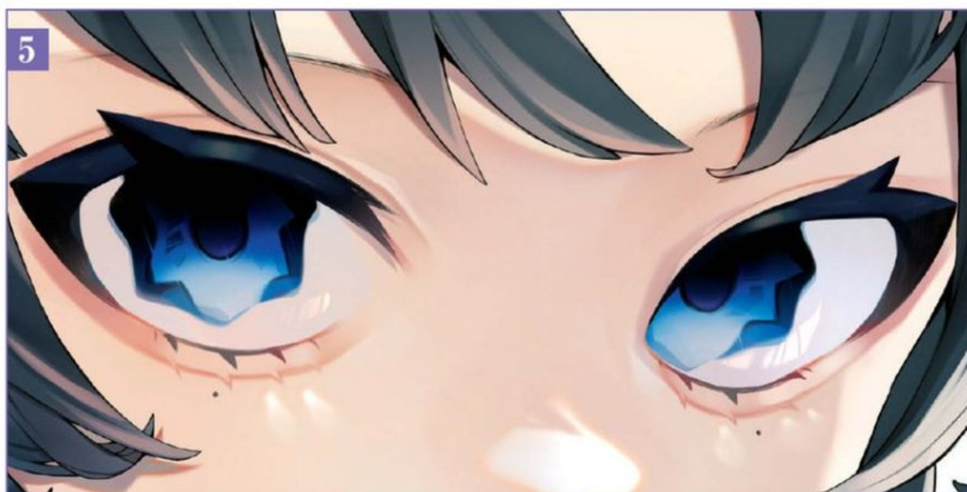
白目ハイライト、まつ毛を加筆する

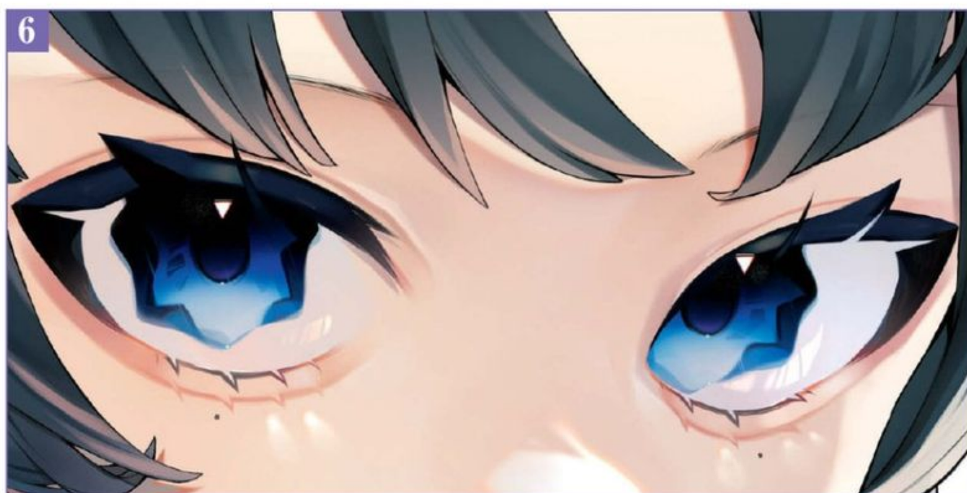
4 瞳フォルダの上に「覆い焼き(発光)」レイヤー（不透明度81%）を作成し、白目の反射光を入れ、みずみずしさを表現します。

5 顔の線画レイヤーのメニューから「透明ピクセルをロック」を選択します。瞳に馴染むよう、まつ毛の線画色を変更します。
上まつ毛は瞳と同系色で塗り、下まつ毛は肌に馴染むよう赤やオレンジ系統の色で塗ります。

6 線画レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成し、まつ毛やハイライトを加筆します。
内側から跳ねるまつ毛は、瞳や白目の色をスポイトで抽出して加筆します。
まつ毛やハイライトは全体のバランスを見ながら適宜追加します。









point 瞳のハイライト

上の逆三角形状のハイライトの輪郭には瞳の色(青系)の補色(オレンジ系)を使い、際立たせています。
小さいハイライト(点線囲み部分)には白でなく、明度の高い水色を使っています。悪目立ちさせないためです。





仕上げ

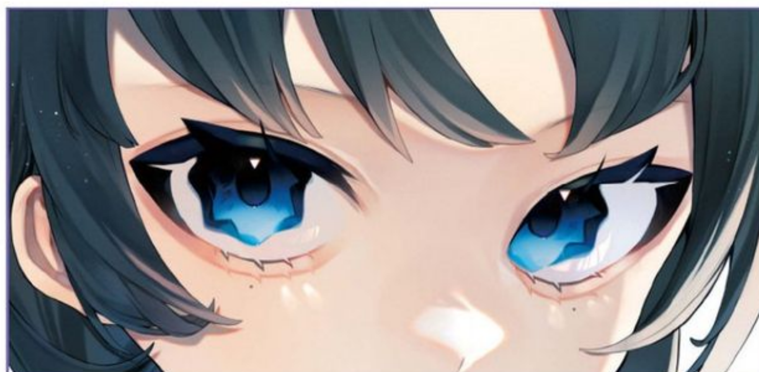
ここまで着彩した色に合わせて線画色を変更し、馴染ませます。光も追加して華やかにしました。色収差効果(→P50)を作り、ぼかしを掛けることで、画面に余韻が生まれます。



加筆・修正する

1 髪と輪郭の線画レイヤーのメニューから「透明ピクセルをロック」を選択します。線画色を変え、周囲の塗りと馴染ませせます。肌に掛かる毛先の線画などを赤やオレンジで塗ります。

2 「加算(発光)」レイヤーで、瞳のハイライトや髪に掛かる光の飛沫を追加します。光の飛沫の描き込みには、CLIP STUDIO ASSETSからダウンロードしたブラシを使いました。

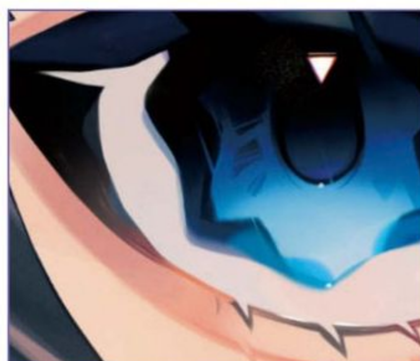


色収差効果・ガウスぼかし効果を入れる

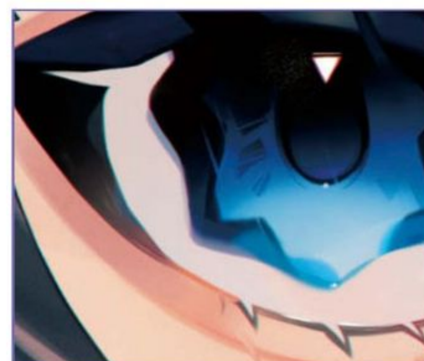
1 全てのレイヤーを統合し、3つ複製します。新規色調補正レイヤー(トーンカーブ)で、複製した3つのレイヤーの色がそれぞれ赤、青、緑になるように加工します。
2 上2枚(赤と青)のレイヤーの合成モードを「スクリーン」に変更します。
3 **[レイヤー移動]**ツールで上2つのレイヤーを少しずらし、色収差効果を表現しました。



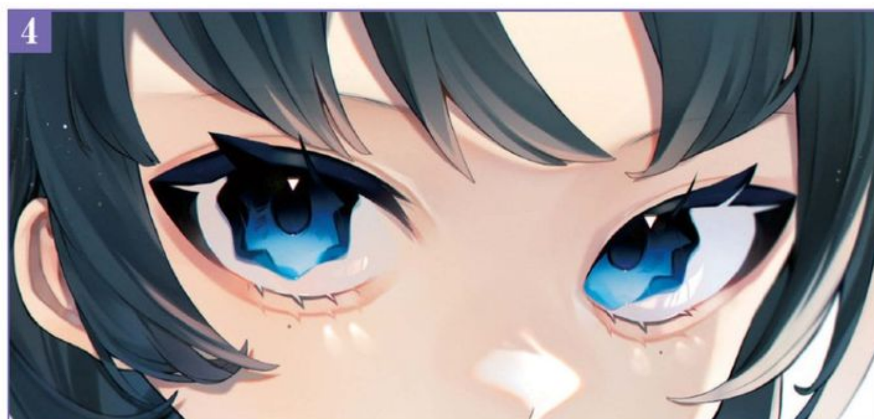
色収差効果適用前



色収差効果適用後

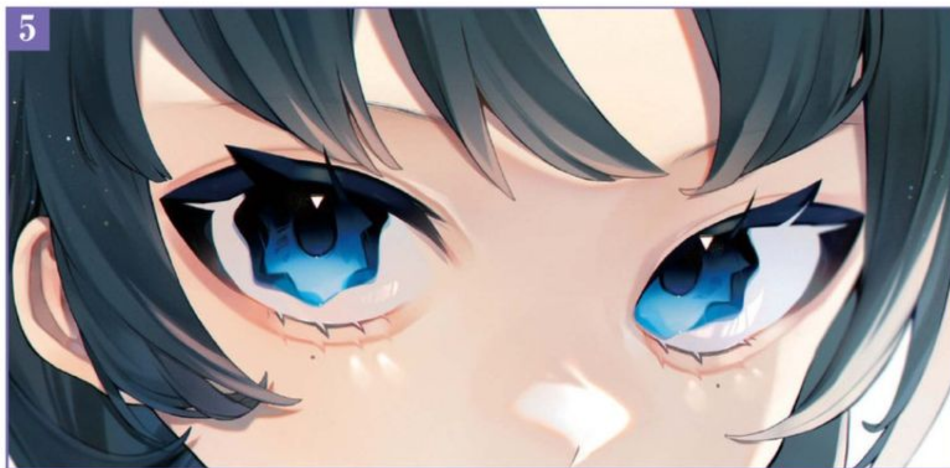


4 「ガウスぼかし」(※)で周辺をぼかして空気感を演出します。



※ガウスぼかし
多くのペイントツールが実装しているぼかしフィルターのひとつです。画像の境界線やくっきりした部分をなめらかにします。ぼかし具合を数値で調整できることが特徴です。

5 最後に「覆い焼きカラー」レイヤー（不透明度41%）で、光源のある、画面向かって右側を明るくしたら完成です。





カラーバリエーション

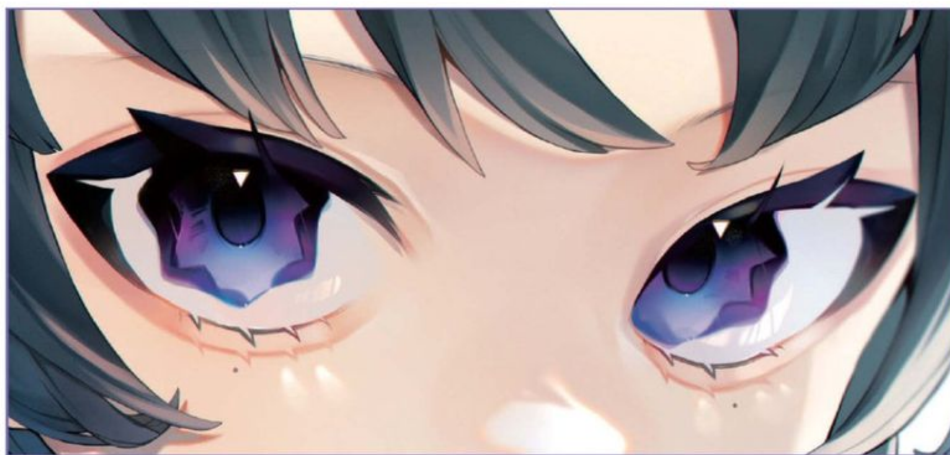
1 仕上げの際に統合したレイヤーの瞳部分のみをコピーします。「編集」→「色調補正」から色相の値を変更し、瞳の色を変更します。
2 そのままでは色が濁ってしまいます。1 を複製し合成モードを「覆い焼きカラー」に変更。「色調補正」で彩度を変更し、**[エアブラシ]**で色を足します。バランスを見ながら不透明度を変更します。


▲複製した瞳部分のみを表示した状態。



紫の瞳

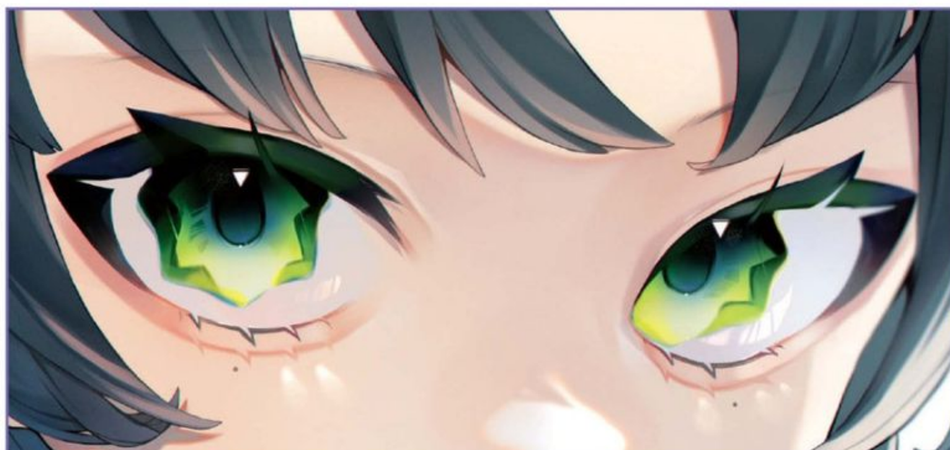
アメジストのような深みのある紫を意識しました。レイヤーの不透明度は25%に設定しています。紫は青と赤の中間の色です。補色を入れる際はどちらかに偏りすぎないようにしています。





黄緑の瞳

新緑のような爽やかさのある緑を目指しました。レイヤーの不透明度は33%に設定しています。緑のみでは単調になってしまいます。そのため瞳の中心部分は青を多く入れています。



朧(おぼろ)げな瞳の描き方

宝石のような光彩感と、繊細な描き込みが特徴の儚げな瞳です。瞳孔や髪、まつ毛などの線を1本1本丁寧に引き、水彩風のブラシやテクスチャを使うことで、雲のような朧げな印象を表現します。

作家コメント ✤ 静かな熱のある瞳です。繊細でアンニュイなイメージで描きました。



作家 ✢ ゆめみつき　使用ソフト ✢ CLIP STUDIO PAINT

使用するペン・ブラシ

[エアブラシ(柔らか)] 頬の赤みの塗りや色味の調整に使います。
[リアル鉛筆] 柔らかい線画を描くのに使います。
[丸ペン] パキッとした色が乗るペンです。パーツごとの色分けやハイライトに使います。色分けで使う際は、透けないように必ず不透明度100%にして用います。
[水彩毛筆] 着彩全般に使います。筆跡が残るブラシです。髪や肌の赤みの塗りにも使えます。
[ぼかし] 瞳の輪郭や肌をぼかすのに使います。
[消しゴム(軟)] 色を乗せ過ぎた部分を柔らかく馴染ませるのに使います。(→P84)

エアブラシ(柔らか)



リアル鉛筆



丸ペン



水彩毛筆



ラフを描く

まずラフを描きます。デジタルで描く場合は、下描きをせず直接線画を起こしていきます。ラフを描いた後で線画を起こすと、線の印象が変わることがあるためです。今回は特に、朧げな雰囲気を目指しました。そのため、ニュアンスのみが伝わる程度のラフを描き起こしました。

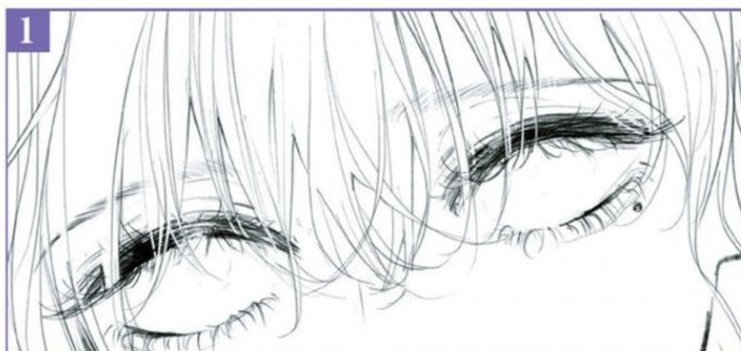


線画を描く

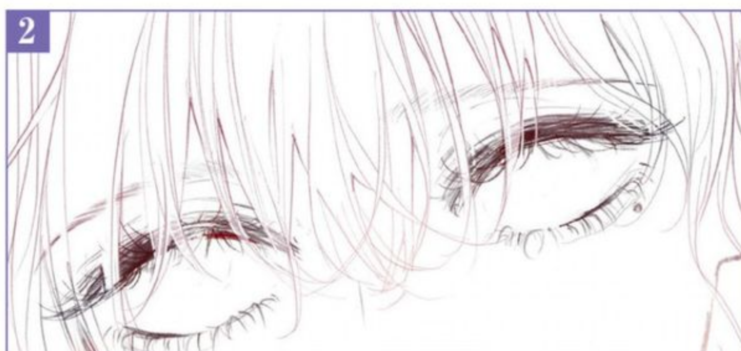
1 ラフを描いたレイヤーの上に、ベクターレイヤーとして設定した線画用のレイヤーを作成します。「レイヤー設定」メニューから「参照レイヤーに設定」を選択します。合成モードを「乗算」レイヤーにし、**[リアル鉛筆]** を使用して線画を描きます。このレイヤーを最後にラスターレイヤーに変換します（右下参照）。

2 線画を色トレス（※）します。「編集」メニューから、「線の色を描画色に変更」を選択して、線画の色を黒から茶色に変更します。線画色を暖色系に設定すると、肌の色と馴染みやすいです。

1



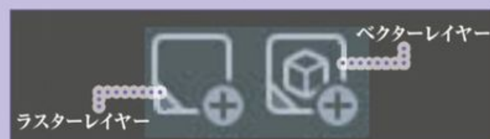
2



#481F25

point ベクターレイヤー

ベクターレイヤーで描いた線は、拡大縮小しても劣化がなく、変形もできます。この機能を利用して、柔らかい線で線画を起こしました。ただし、ベクターレイヤーでは塗り潰しや色のぼかしなどができません。着彩には向いていないので、最後にラスターレイヤーに変換しています。



※色トレス
塗りと馴染ませるため、線画の色を隣接した色に近づける手法です。元々はアニメ制作の用語。ハイライトや影など、黒の実線で起こさない部分を色鉛筆で描く行為を指します。



肌の描き方

白い肌に赤い頬のコントラストで、人肌らしい血色を感じさせます。**[水彩毛筆ブラシ]** を使用し、影に水彩境界の表現も入れることで、アナログの水彩のようなタッチが出ます。

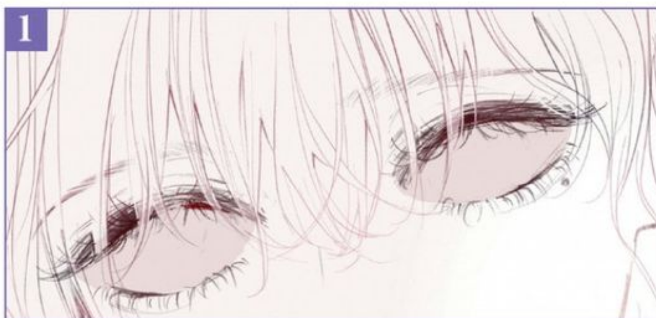


肌に色を置く

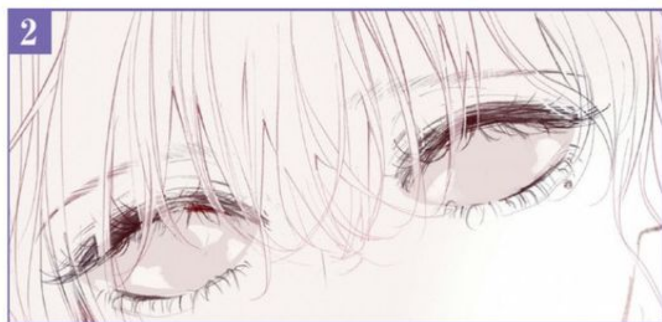
1 まず、肌を薄い白色で塗り潰します。この段階で白目の部分も、肌よりも濃い色で塗り潰します。

2 「通常」レイヤーを重ね、1 のレイヤーにクリッピングします。白目の下側に光を入れます。瞳を塗る際に、まぶたから落ちる影を表現するためです。

3 「通常」レイヤーを作成し、**[水彩毛筆]** でまゆ毛を塗ります。まゆ毛の色は髪色に合わせます。今回はピンク系の髪色です。まゆ毛も同系の色で塗ります。



#F9F2F3 #E6D3D5



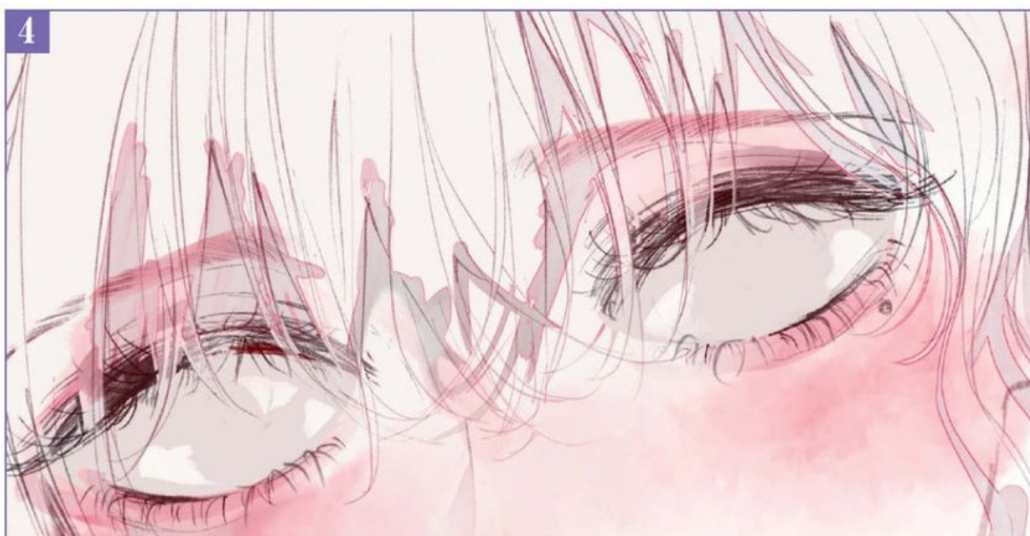


肌を描き込む

4 新規レイヤーを下塗りレイヤー（1）の上に作成し、クリッピングします。**[水彩毛筆]** で頬の赤みや、髪の影を塗ります。影の周囲には、影を縁取るように明るめの色を置きます。これにより、影が際立ちます。

#F3B5C2







瞳の描き方

瞳の球面を意識しつつ、ビー玉のようなきらめきと質感を目指します。レイヤーを重ねて細部まで丁寧に描き込み(P82)、立体感を出します。

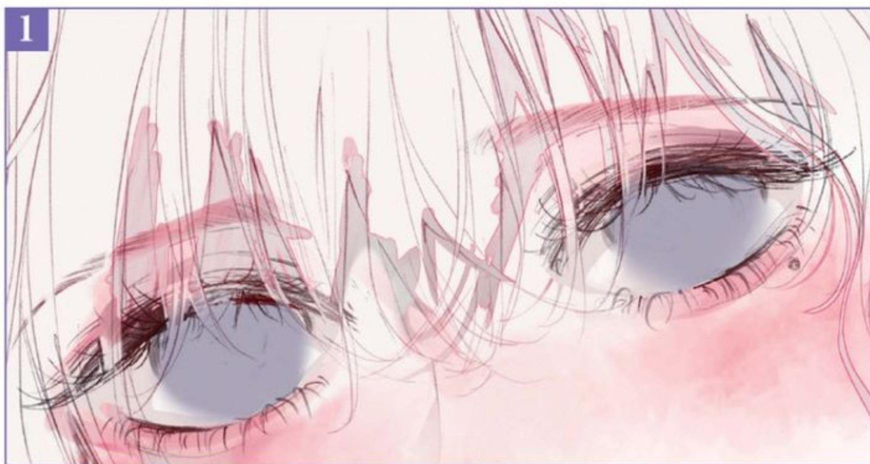


下塗りをする

1 明度と彩度、共に低めな紫色で瞳を塗り潰します。**[ぼかし]** で、瞳の縁をぼかします。



#AA99AC

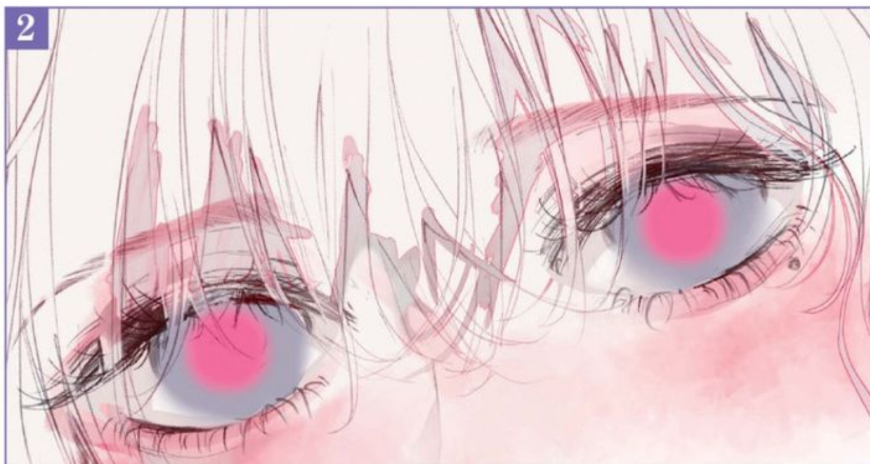


瞳孔を塗る

2 「オーバーレイ」レイヤーを追加し、1 のレイヤーにクリッピングします。**[エアブラシ(柔らか)]** で、瞳孔をピンク色に塗り潰します。



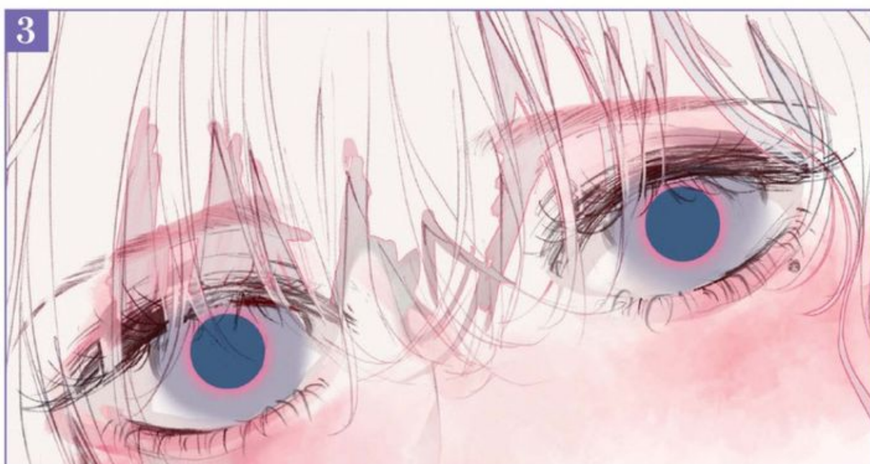
#F374AB



3 「通常」レイヤーを追加し、1 のレイヤーにクリッピングします。瞳孔に、**[丸ペン]** で濃い青紫を塗り重ねます。



#4B4F7C



瞳を描き込む

4「スクリーン」レイヤー（不透明度80%）を作成します。**［水彩毛筆］**を使い、瞳孔の中央に淡いオレンジ色でふんわりとした朧げな光を描き入れ、幻想的な印象にします。
同じレイヤーで青色を使い、大きな反射光を描写します。同じ色で、細かな明かりも小さく描き入れます。





5 瞳孔にニュアンスを付けていきます。［リアル鉛筆］で、瞳孔を囲むようにタッチを入れます。
白目の影に合わせて瞳の上部に影の境界線を描き、影の落ち方をハッキリさせます。
細く線を入れることで、繊細な印象に仕上げます。





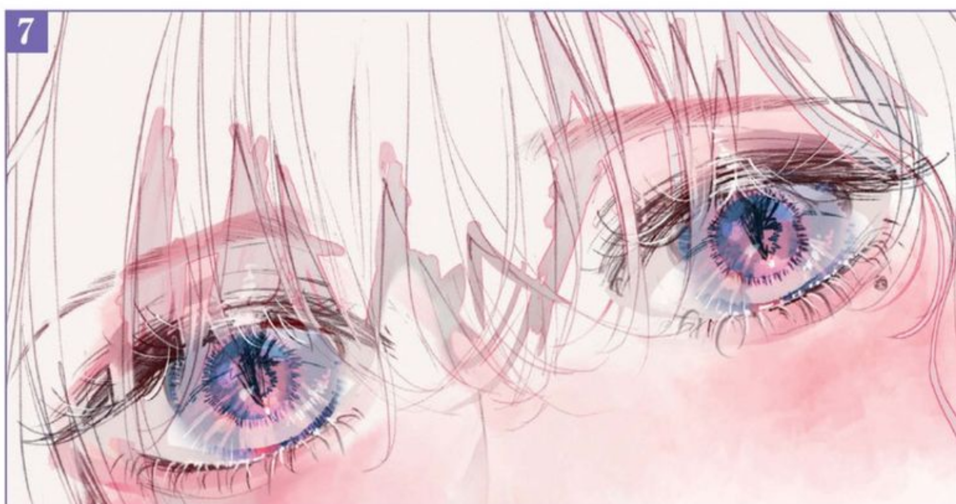
6「オーバーレイ」レイヤーを作成し、薄く瞳孔の周りや瞳の下部に淡い光を入れます。放射線状に虹彩の線を描き、描き込みで情報量を増やします。





7 線画レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成します。**［丸ペン］**で、瞳にまつ毛の上側やアイライン、下まつ毛の根元などを意識して光を入れ、キラキラとした光彩感を表現します。ハイライトを描き込みます。
同じレイヤー上で、まつ毛を1本ずつ描写します。これで瞳は完成です。







髪・仕上げ

リアルなタッチになり過ぎないよう、髪の束感を意識して描き込みます。最後にテクスチャを重ねて質感を出していきます。

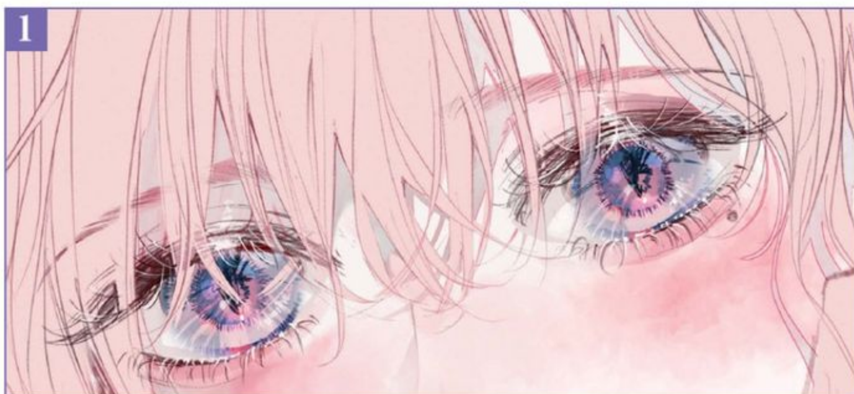


髪を下塗りする

1 まゆ毛と同じく、まずピンク色で下地をベタ塗りします。



#F1CDD1

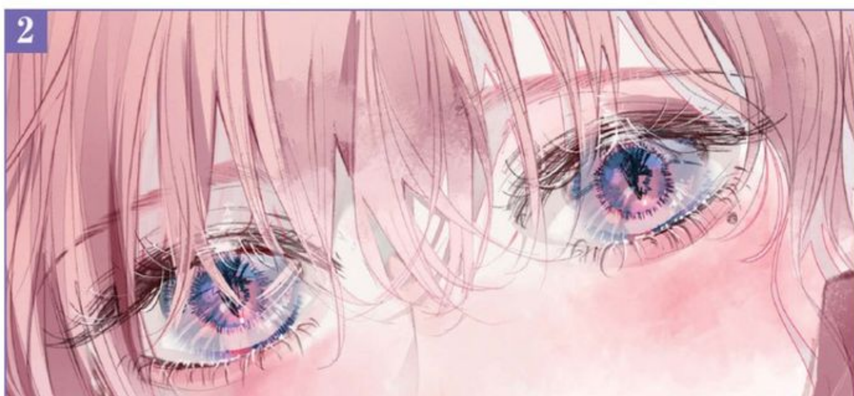


髪に影を入れる

2「通常」レイヤーを作り、グラデーションのように影を入れます。
この時、髪の束感を意識すると、程良いデフォルメ感が出せます。



#B77A89



point 影色の選び方

影色は、下塗りの色のカラーサークル右下から色を選びます。同じ色相で、彩度と明度の低い色となります。そのため、影色が下塗りから浮くという失敗が起こりにくいです。

下塗り





影色





髪にハイライトを入れる

3「通常」レイヤーを重ね、ハイライトを描きます。まず［丸ペン］でハッキリとハイライトを描きます。その後［消しゴム（軟）］を使い、不要な部分を削り、形を調整します。





▼［消しゴム（軟）］のツールプロパティ。



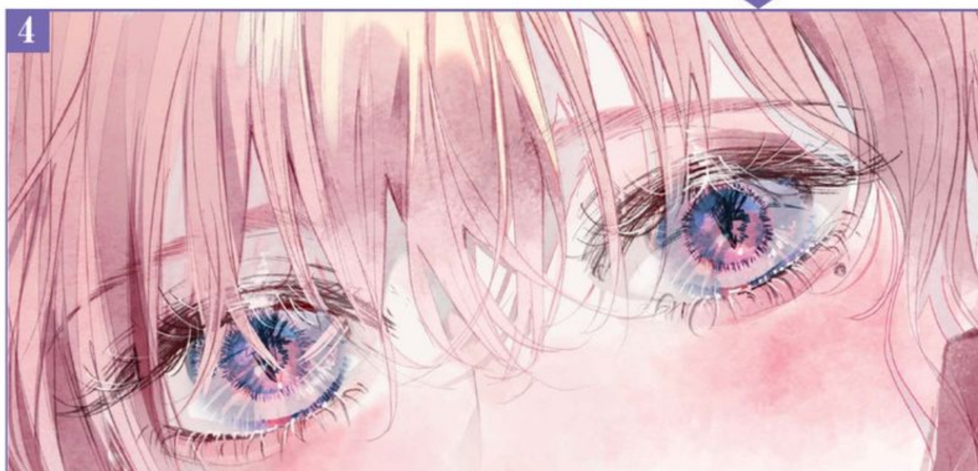




テクスチャを掛ける

4 全てのレイヤーの上にテクスチャを重ねます。テクスチャの柄は右図の通りです。合成モードを「オーバーレイ」に設定し、不透明度を40%に下げたら、完成です。
瞳孔の形やハイライトに加え、テクスチャが朧げな印象をアップします。





カラーバリエーション

瞳のフォルダ内のレイヤーを全て統合した後、色調補正レイヤーを追加します。「編集」→「色調補正」→「色相・彩度・明度」を選択し、各数値を変更します。この方法なら、ひとつの手順で瞳の色を簡単に変更可能です。

緑の瞳

緑は暖色でも寒色でもない中性色に当たります。幅広いイメージのキャラクターで使えます。穏やかな性格や天然さを表現する時に多用します。





グレーの瞳

瞳の彩度を下げると落ち着いた印象になります。髪や服装など、目元以外にポイントのあるキャラクターに用いると効果的です。瞳以外の目立たせたい要素を印象付けられます。

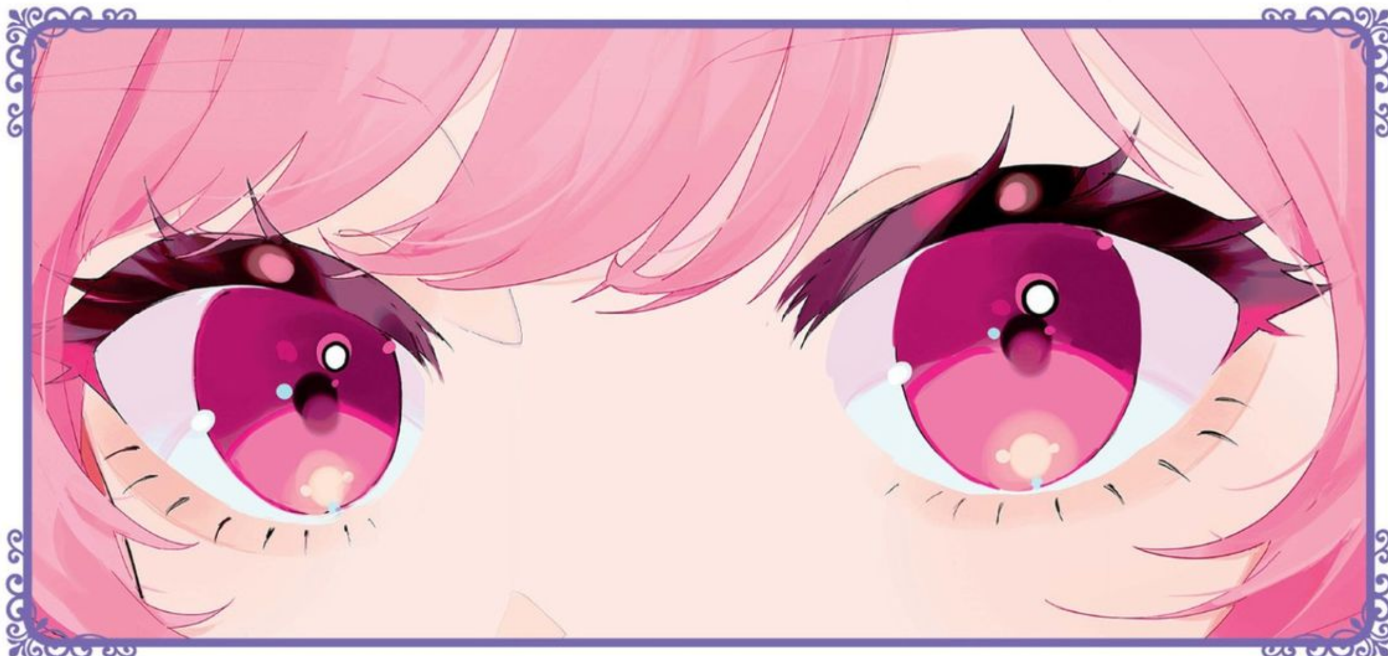




ポップな瞳の描き方

髪と瞳をテーマ色のピンクで統一し、イラストならではの表現を追求します。瞳のハイライトには差し色を入れたり、縁取ったりすることで、ポップさを際立たせます。髪は上部の色を薄くして、ふんわりした印象を演出しました。

作家コメント 平面的でありつつも"ポップ"をテーマにして描きました。



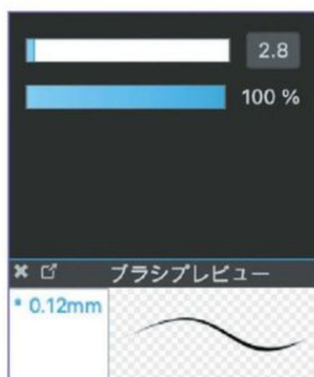
作家 にま　使用ソフト MediBangPaint Pro／Photoshop

使用するペン・ブラシ

使用ブラシは全てデフォルトのものです。

[ペン] 主に線画で使います。大まかに色を乗せたい時や、パキッとした塗りで使います。
[ふちペン] 特に強調したい部分を描く際に使います。このイラストでは瞳の光を描く時に使いました。
[エアブラシ] 大まかに色を乗せる際に使います。このイラストでは、主に肌を塗る際に使用しました。
[水彩] 主に影やシワなどを描き込む際に使います。[ペン]よりも柔らかい印象で描けます。基本はどのパーツもこのツールで描き込みを行っています。

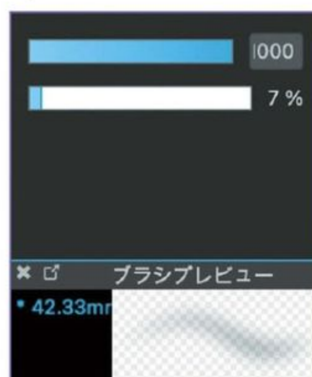
ペン



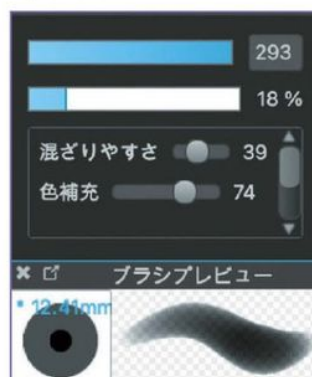
ふちペン



エアブラシ



水彩



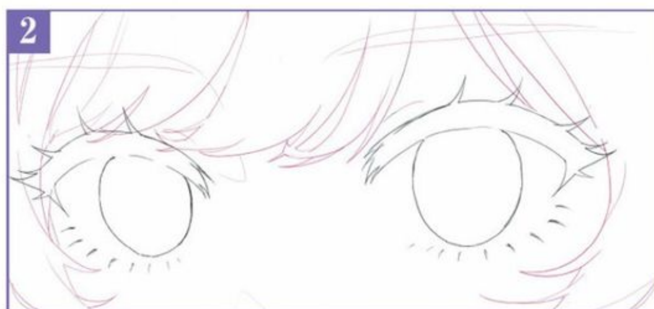
ラフ～下塗り

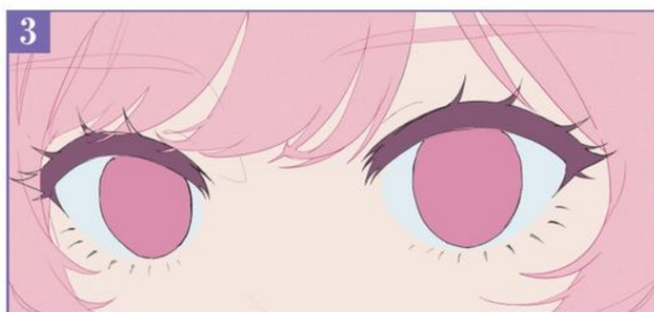
1 まず線画の基になるラフを作成します。
2 顔、目、まゆ毛、髪にレイヤーを分け、線画を描きます。線画の色をパーツごとに変更するためです。線画の工程は全て**［ペン］**で行いました。
3 線画レイヤーの下に、肌、白目、瞳、まつ毛、目の5つのレイヤーを作成。**［バケツツール］**で下地を塗ります。まず全てのパーツに色を置くことで、全体の色の調子が掴みやすくなります。







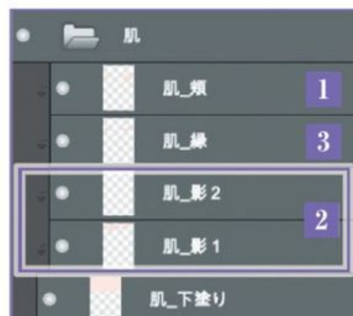




肌を塗る

［バケツツール］ で下塗りしたレイヤーの上にクリッピングして塗り進めます。

1 「乗算」レイヤーを追加し、頬を **［エアブラシ］** で塗ります。塗った形の輪郭が分からなくなるよう、**［ぼかし］** を使ってぼかします。不透明度を調節して、ちょうど良い濃さにします。今回は48%に設定しています。全体に馴染むように、頬のレイヤーは肌のレイヤーの中で最も上に置きます。
2 「通常」レイヤーを追加し、**［水彩］** を使って影を塗ります。最も暗い所、最も明るい所を意識します。明度差にも気を付けます。目の下の影はレイヤーを分け、不透明度を65%に設定しました。
3 描いた影の縁を彩度の高い暖色で縁取ります。影が際立ちます。













瞳の描き方

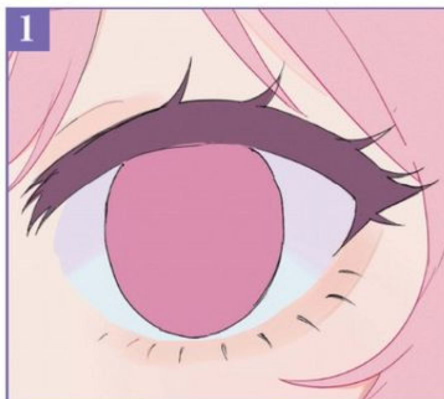


色選びは、テーマとなる色の同系色、及びアクセントとなる差し色（テーマ色と違う色相）を考えて選びます。
今回は全体的にピンク色がテーマなので、差し色のハイライトには水色を選択しました。

白目を塗る

白目の色は、無彩色にせず少し彩度の高い色にします。
ディテールを描き込む瞳の描き方ではありません。全体の色幅を増やし、画面を豊かにします。

1 ［**水彩**］で影を塗ります。
白目の下地を青系で塗ったので、それに近い紫系を使いました。
2 影の縁を彩度の高い色で塗ります。





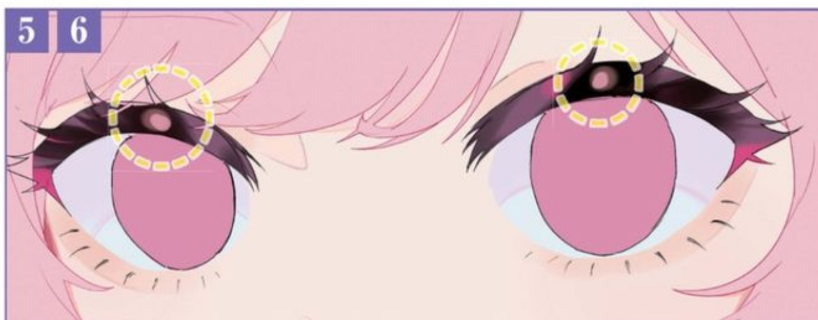
まつ毛を塗る

3 ［**水彩**］を使用し、黒に近い色でまつ毛の中心を塗ります。
4 まつ毛の縁を差し色のピンクで塗り、全体を加筆して調節します。この時、まつ毛の流れが上に向かうように塗ります。
5 ［**ペン**］で光の下地を塗ります。不透明度を50%に調節し、ちょうど良い明るさにします。
6 さらに一番強い光を塗ります。5 より明るく、瞳のハイライトよりも暗くなるように不透明度を調節します。今回は71%にしました。









point 白目の色相

実際、人の白目も、真っ白ではありません。環境光や影によって濁っていたり、暗かったりします。瞳の色に合わせて、白目に色味を持たせましょう。画面にアクセントが生まれます。色彩を豊かにするために、非現実的な色合いにするのも面白いです。
様々な色の組み合わせを試行錯誤し、自分の好みのパターンを把握しておくと、色選びに迷いません。



例1：瞳 …………………… 水色
白目 …………………… 黄系



例2：瞳 …………………… 赤色
白目 …………………… 青系

瞳に影を入れる

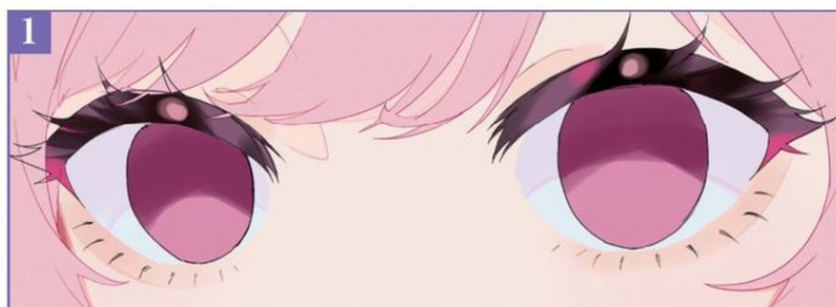
1 ［水彩］で影を塗ります。色は、彩度が高く、明度の低い同系色を使います。左右の瞳で彩度の違う色を塗り、色幅を豊かに見せます。

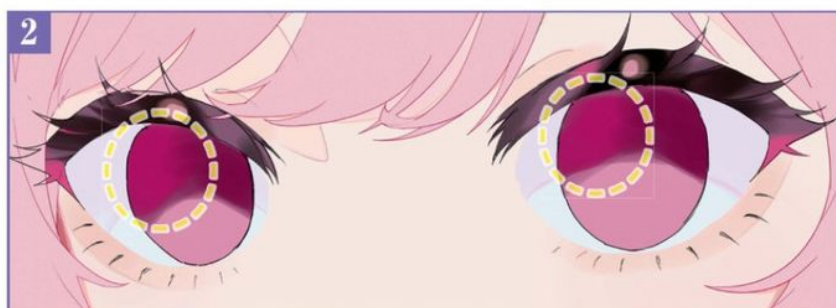
#892A62

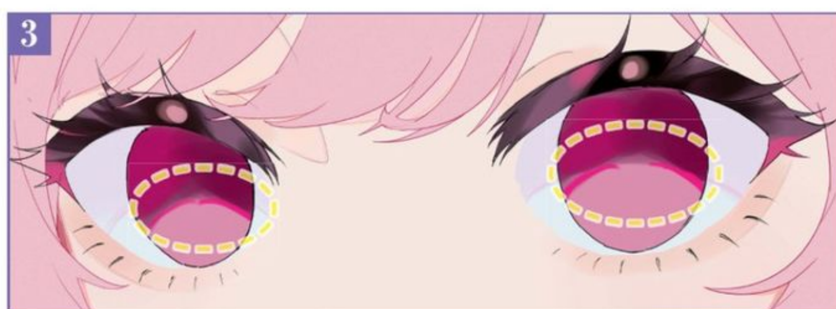
2 同系色かつ 1 より彩度の高い色を瞳の左上に重ねます。

#B3006A

3 影の縁を同系色かつ 2 より彩度の高い色で縁取ります。





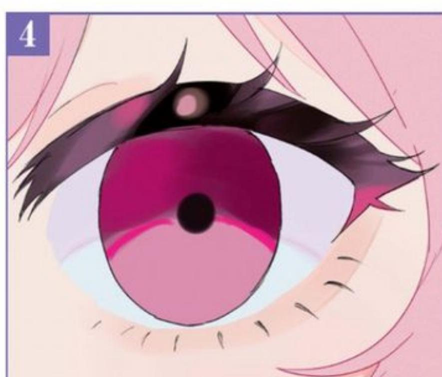


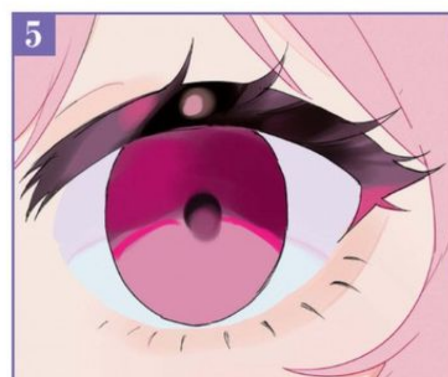
瞳孔を描く

4 ［水彩］で瞳の中心に瞳孔を描きます。

#1E0914

5 描いた瞳孔の上に［水彩］で下地の色を置き、伸ばします。





❖瞳に光を入れる

6 瞳の下部分に明るい色を入れます。不透明度を52%に下げ、ちょうど良い明るさにします。

7 描いた光の上に小さく、6 より明るい光を重ねます。

8 ［ペン］で瞳孔の周りに光を追加します。大きさ、色相を変えることで、ポップに見せられます。

9 ［ふちペン］で最もはっきり見せたい光を描きます。縁の色と光の色、それぞれの明度の対比を強くし、印象を強めます。

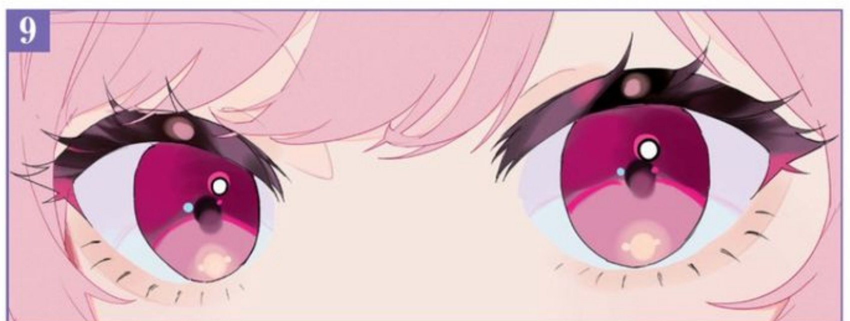
10 目の線画レイヤーの上にレイヤーを追加し、白目と瞳の間に光を追加します。

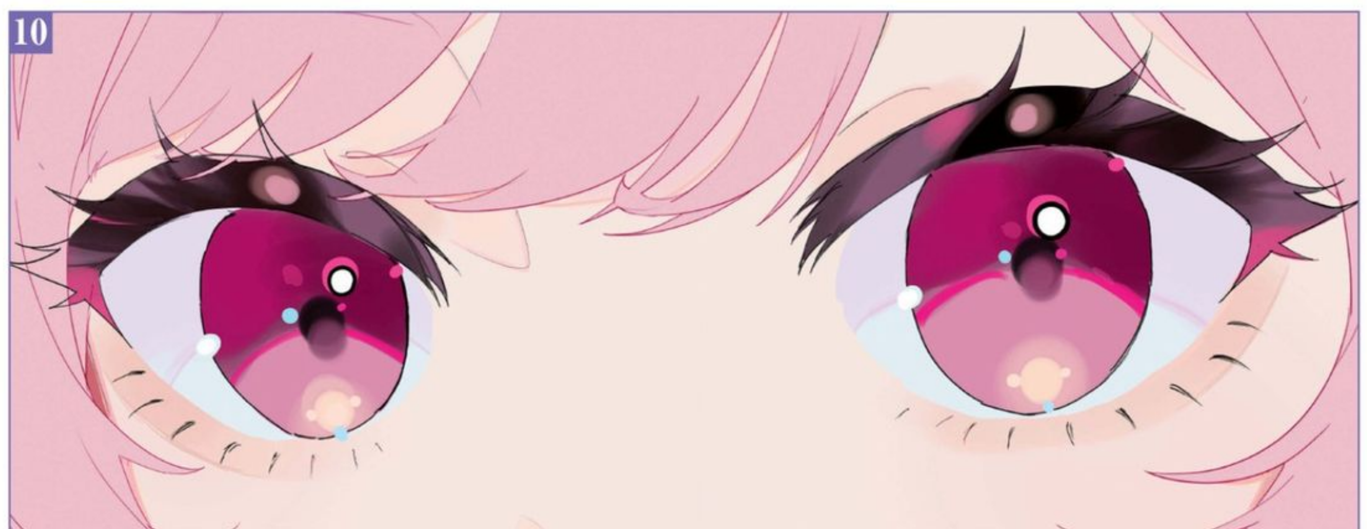














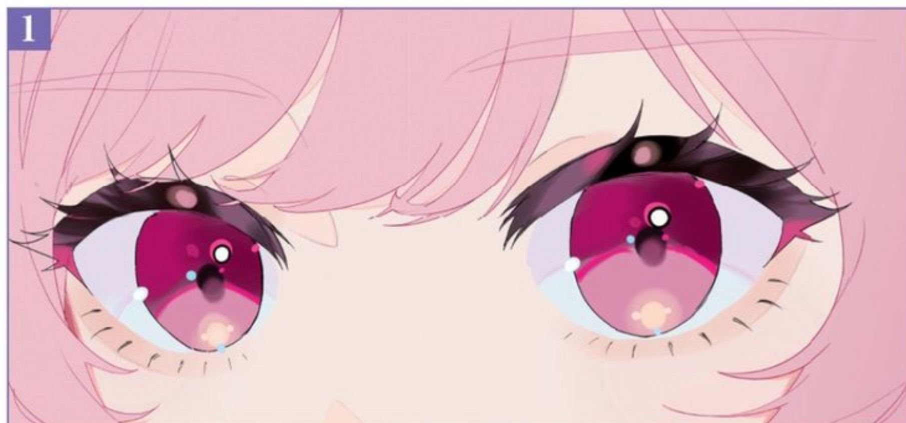
髪の描き方

光の色、影色、中間色の3つを意識して描き込みます。グラデーションを使って影を塗ることで、頭部の立体感を表現します。



下地のトーンを調整する

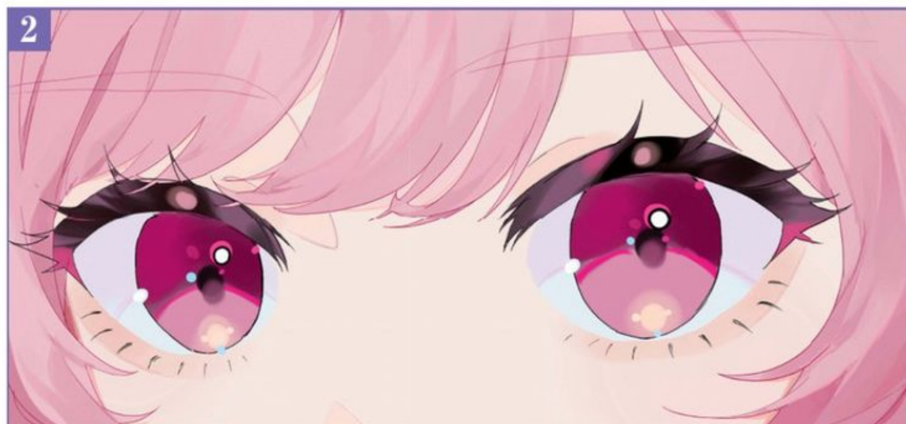
1 **[グラデーション]** ツールを使い、画面向かって右側の色が濃くなるように全体のトーンを置きます。左右に強弱を付け、画面にメリハリを作ります。

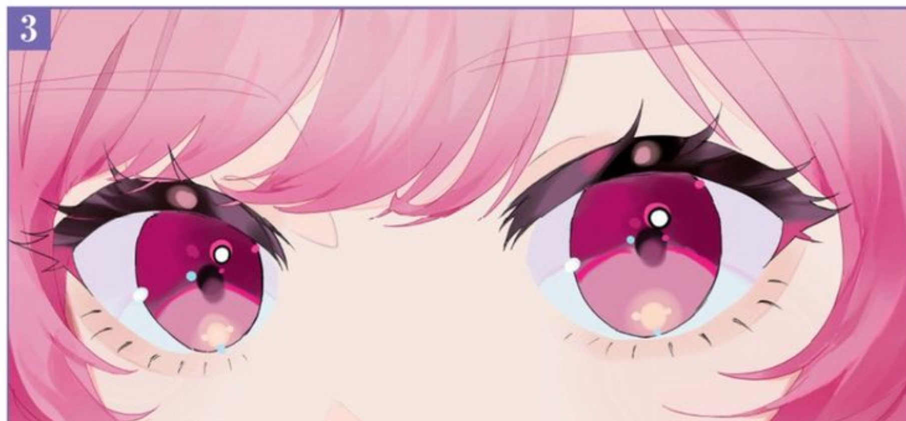


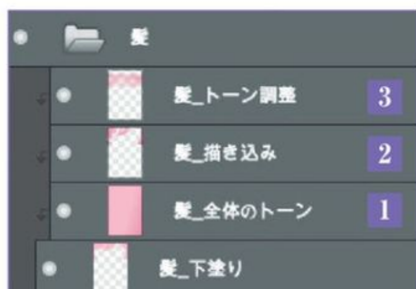
影を描き込む

2 **[水彩]** で影を描き込みます。色は、影の面となる部分と、中間の部分、最も明るい部分に分けていきます。それぞれを意識しながら影を落とします。

3 「焼き込み」レイヤーを追加し、さらにトーンを調整します。画面下部ほど色が濃くなるように、ふんわり色を入れます。









仕上げ

全体に色調補正を掛け、画面を引き締めます。最後に全体のバランスを確認し、加筆修正や色の変更を行います。仕上げの最終工程にはPhotoshopを使っています。

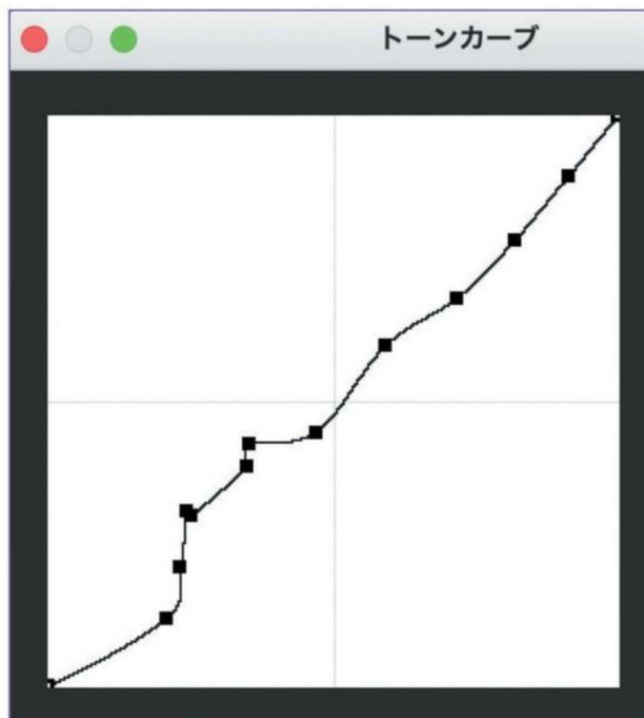


色調補正

これまで作業したレイヤー全てを統合します。

1 統合したレイヤーを複製し、「トーンカーブ」を右図のように調整。不透明度を55%に下げます。

2 元絵とトーンカーブを調整したレイヤー（1）を統合し、「アンシャープマスク」を下図のように調整してシャープにします。

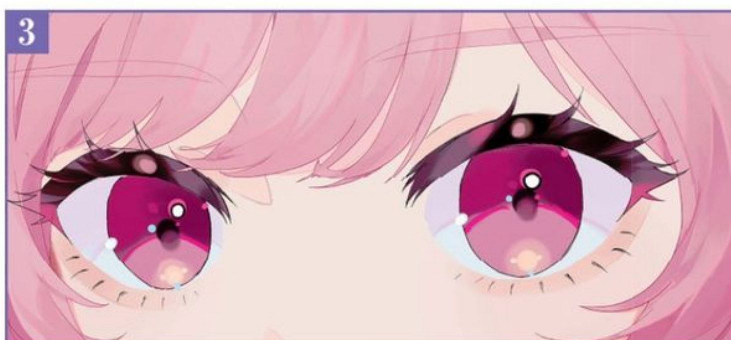




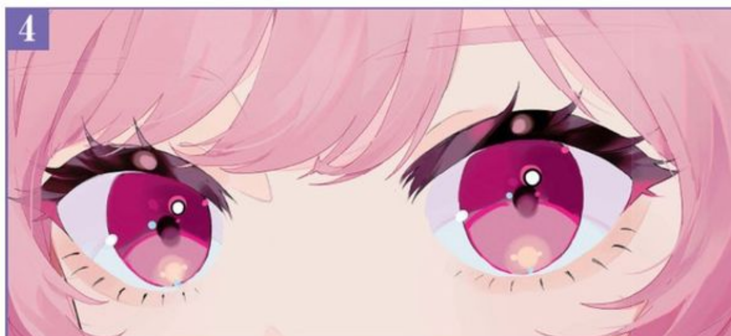
加筆・修正

3「オーバーレイ」レイヤー（不透明度10%）をクリッピングし、ピンク系の色を置きます。全体に統一感を出します。
豊かな色合いをピンクでまとめると画面がよりポップに見えます。

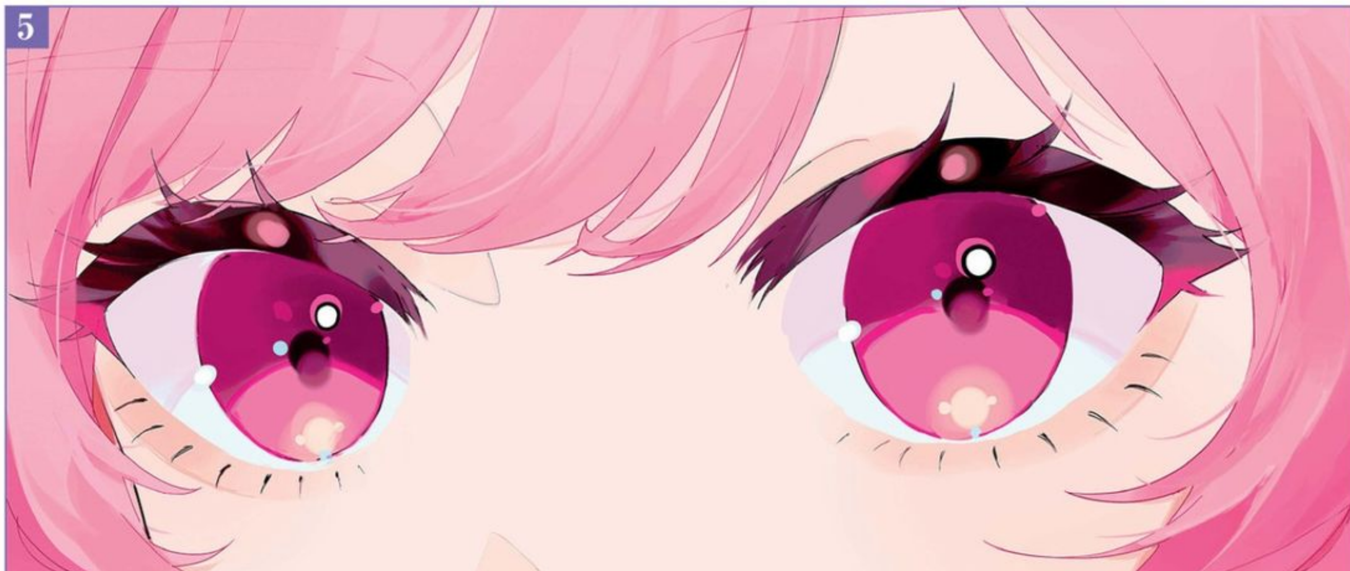
4 細かい所を加筆修正します。彩度を補うために、「フィルタ」→「色相・彩度・明度」の機能を使い、彩度を高くしました。







5 Photoshopを使い、「イメージ」→「色調補正」→「露光量」で好みの明るさにします。これで完成です。



カラーバリエーション

1 統合レイヤーの上に「カラー」レイヤーを追加し、変更したい色を塗ります。「フィルタ」メニューから「色相・彩度・明度」を選択し、色味を調整します。
2 新規レイヤーを追加し、瞳孔周辺の光の色を塗ります。この光は、瞳の色に合わせて色を変更します。

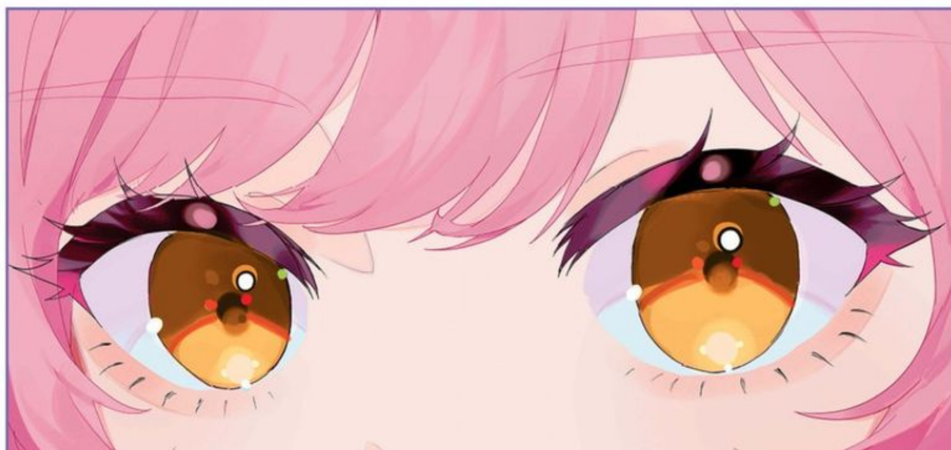
紫の瞳

紫色の色差分です。落ち着いた、クールな印象を強調します。瞳のハイライトは、基のイラスト〈ピンクの瞳〉よりも濃い水色や、ピンク系の色でまとめています。



オレンジの瞳

オレンジ色の色差分です。元気のある、パッション溢れる印象になりました。瞳の中のハイライトは、ビビッドなビタミンカラー（※）でまとめました。



※ビタミンカラー
柑橘類に見られる明るいビビッドな色調です。明るい黄、緑、オレンジなど。

神秘的な瞳の描き方

三白眼で、大きく丸い瞳の輪郭を強調します。まぶたの塗りによるリアルな奥行き感で全体の印象を引き締めます。
赤と青のグラデーションと、エッジの利いたまつ毛でクールな印象を引き立てます。

作家コメント ✤ 神秘的で吸い込まれるような力強い瞳を目指しました。



作家 ✢ **秘色**　　使用ソフト ✢ CLIP STUDIO PAINT

使用するペン・ブラシ

[濃い鉛筆] 線画を起こすのに使います。

[エアブラシ(柔らか)] 塗りのグラデーションやオーバーレイで色味を調整する際に使います。

[シャープ水彩のばし] 着彩は、ほとんどこのブラシを使用します。柔らかく色が伸びるブラシです。筆圧やブラシサイズで濃度を調整し、塗っていきます。

[ぼかし] 筆の質感を馴染ませるのに使います。

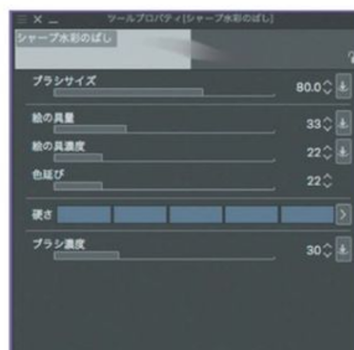
濃い鉛筆



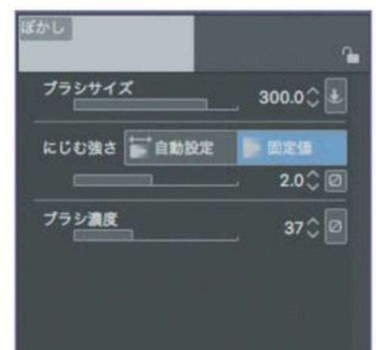
エアブラシ(柔らか)



シャープ水彩のばし



ぼかし



カラーラフを描く

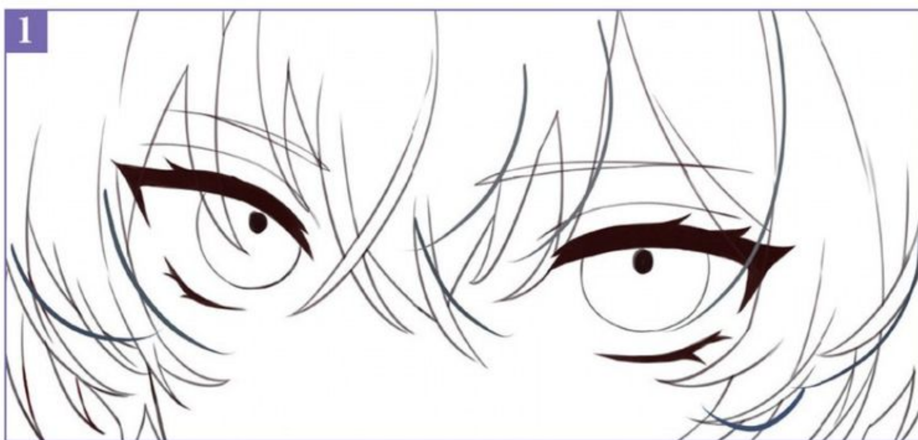
まずは基となるカラーラフを作成します。
キャラクターの髪色は黒にしました。光の当たり方を明確に分かりやすくするためです。
ラフの段階で完成図に近付けて描いています。色とライティングをしっかり決めるためです。着彩の段階で迷うと、イメージしたものと全く違うイラストになってしまいます。



線画～下塗り

1 線画は**[濃い鉛筆]**で描きます。この時、髪、輪郭、まつ毛、瞳でレイヤー分けをしています。線画は着彩をしながら整えていきます。この段階では、多少描線が粗くても問題ありません。

2 線画レイヤーの下に下塗りレイヤーを作成します。髪、肌、瞳でレイヤー分けしています。瞳の輪郭は、ここでぼかしておきます。特に下部分は、強めにぼかします。











白目・まぶたの描き方

顔の立体感を意識して影やハイライトを描き込みます。肌にはあらかじめ暗い色を置き、光を目立たせました。画面向かって上から強い光が当たっている描写にします。

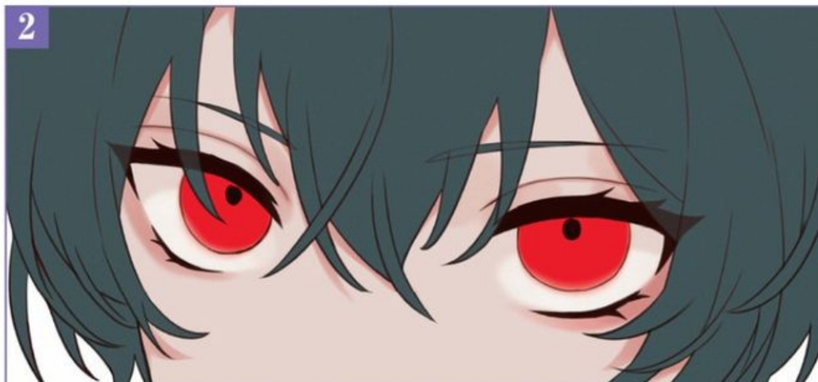


白目、影、ハイライトを描き込む

1 「通常」レイヤーを重ね、肌の下塗りレイヤーにクリッピングします。目の下から上へ向かっておよそ3分の2ほどの面積を、**[シャープ水彩のばし]** を使い、白（**#F7F0EE**）で塗り潰します。目頭の部分は**[ぼかし]**を使ってぼかします。
白で塗り潰さなかった上部分は、まぶたから落ちる影を表現しています。



2 **[シャープ水彩のばし]** で、まぶたを囲むようにアイシャドウを塗ります。色は肌の色に近い赤を使います。同じレイヤー上で、髪から落ちる影も描き込みます。**[シャープ水彩のばし]** で、まずはざっくり描き込み、**[ぼかし]**でぼかします。



3 「加算（発光）」レイヤーを重ね、まぶたと額の部分にハイライトを入れます。



4 再び「加算（発光）」レイヤーを重ね、鼻梁にふんわりハイライトを入れます。鼻の高さを表現できます。これでイラストに立体感が生まれます。
その後、髪から落ちる影を表現するため、髪の毛に沿ってハイライトを **[消しゴム]** で削ります。影が強く浮かないよう、輪郭部分はぼかします。





髪の描き方

毛束同士の前後の関係を意識して、影やハイライトを描き込みます。反射光として青を入れました。こうすることで、黒髪の色味を豊かにします。



影を描き込む

1 髪の下塗りレイヤーにクリッピングした「乗算」レイヤーを重ねます。**[シャープ水彩のばし]** で、毛の流れに沿って影を描き込みます。
それぞれの毛束の前後の位置を確認しながら、束が浮き上がるように影を入れていきます。影の濃さは筆圧で調整します。影を塗ってから **[消しゴム]** で形を整える、という作業を丹念に繰り返します。



光や毛を加筆する

2 反射光を描き込みます。色味を増やすため、紫寄りの青を使用しました。
3 影レイヤー（1）の下に「通常」レイヤーを作成します。**[エアブラシ（柔らか）]** を使い、白に近い黄色で、グラデーションを描き込みます。
4 線画レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成します。毛束を加筆します。色は、スポイトで毛束を追加したい箇所の根元の色を抽出します。
5 立体感をより強調するように、毛束にハイライトを加筆します。











瞳の描き方

瞳は塗りのみで表現します。線画は使いません。全体的にぼかしながら塗りを重ねていきます。高彩度の赤が映えるように、引き立てる色として青みも入れます。



瞳孔周辺を描く

1 瞳孔や瞳の縁の線画はここで消します。瞳の下塗りレイヤーをクリッピングした「通常」レイヤーを作成します。**［シャープ水彩のばし］**で、瞳孔と瞳を塗ります。同一レイヤー上で、瞳孔周辺の虹彩も描きます。青と赤を混ぜるように、**［シャープ水彩のばし］**で塗ります。瞳の輪郭をぼかし、特に瞳孔の下、輪郭の下を強くぼかします。全体がふんわりとし、ミステリアスな印象に近付きます。

2 瞳孔と瞳の縁を塗ったレイヤー（1）の下に、「通常」レイヤーを追加します。瞳の下部分に、**［エアブラシ(柔らか)］**で青いグラデーションを入れます。

1 #47232D

2 #7478A1



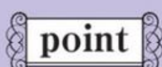


瞳の縁を描く

3 「通常」レイヤーを重ね、瞳の外縁に**［エアブラシ（柔らか］**で濃い青を入れていきます。
この赤と青の対比と、グラデーションの入れ方が神秘さを強めます。

3 #3E5DD9





瞳の縁の色選び

瞳の縁は、“メインとなる瞳の色の補色”を使うことが多いです。例えば、瞳の色が寒色系の時は赤を、暖色系の時は青を使います。
アクセントカラーで縁を描くと、瞳が際立ちます。色の情報量が増え、複雑に見えます。瞳に見る人の注意を惹き、印象付けられます。



例1：瞳 …………ピンク（暖色）
　　　縁 …………青



例2：瞳 …………黄緑（寒色）
　　　縁 …………赤

ハイライト、まつ毛を描き込む

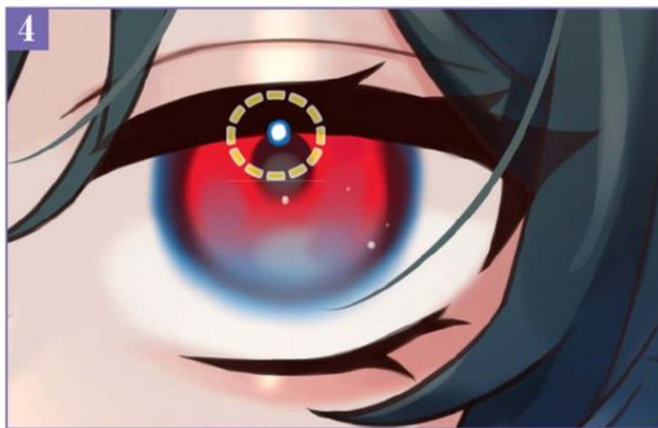
4 ここからは、まつ毛の線画レイヤーの上にレイヤーを重ね、作業を行います。まずは「通常」レイヤーを重ね、**[濃い鉛筆]** で瞳にハイライトを描き込みます。まつ毛に掛かる、最も目立つハイライト（点線囲み部分）には、青い縁も描き足します。

5「通常」レイヤーを重ね、**[シャープ水彩のばし]** でまつ毛の内側を描き込みます。色はスポイトで瞳から抽出した赤を使いました。筆の質感を残し、厚塗りの要領で塗り込みます。下からの反射光を意識することで、立体感を表現できます。髪が掛かる部分は、色が同化して目立たなくなります。そのため、黒で縁を描き足しています。

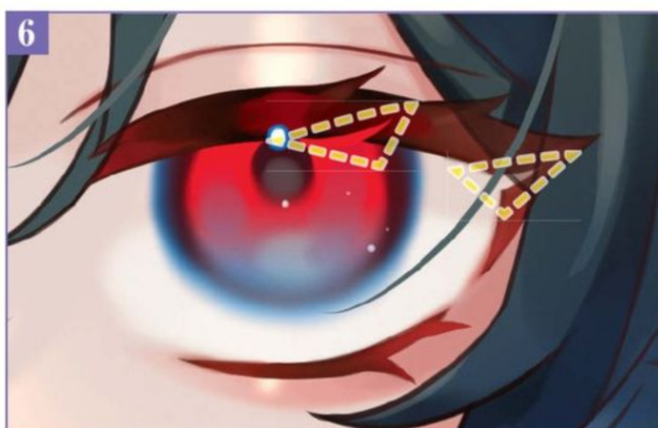
6 瞳の内側から跳ねたまつ毛を描き足します。瞳や白目の色をスポイトで抽出し、**[濃い鉛筆]** で描き込みます。

7 下まつ毛の目頭側と、目尻側をそれぞれ **[ぼかし]** で軽くぼかします。その後、**[エアブラシ（柔らか）]** を使い、下まつ毛全体に彩度の高いオレンジを乗せます。













仕上げ

「オーバーレイ」レイヤーで要所に明るい色味を足します。さらに「トーンカーブ」で画面全体の色味を調整しました。

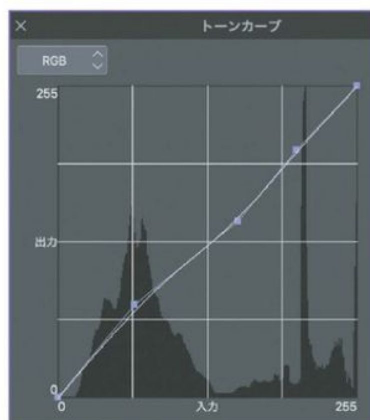


色調補正

1 「オーバーレイ」レイヤーを作成し、目周辺の血色感や青みの足りないところを**［エアブラシ（柔らか）］**で加筆し、調整します。

2 その上に新規色調補正レイヤー（トーンカーブ）を作成し、全体の色味を明るくします。下図のように調整したら完成です。







point 描き方のコツのおさらい

この瞳を描くためのポイントは、光の入れ方と塗りのぼかし方です。特に輪郭をぼかすことで、線を馴染ませたり、瞳の輪郭を柔らかな印象にしたりすることができます。まつ毛は図のように下側を明るくすることで、照り返しのような反射光表現を取り入れ、立体感を出すことがコツです。



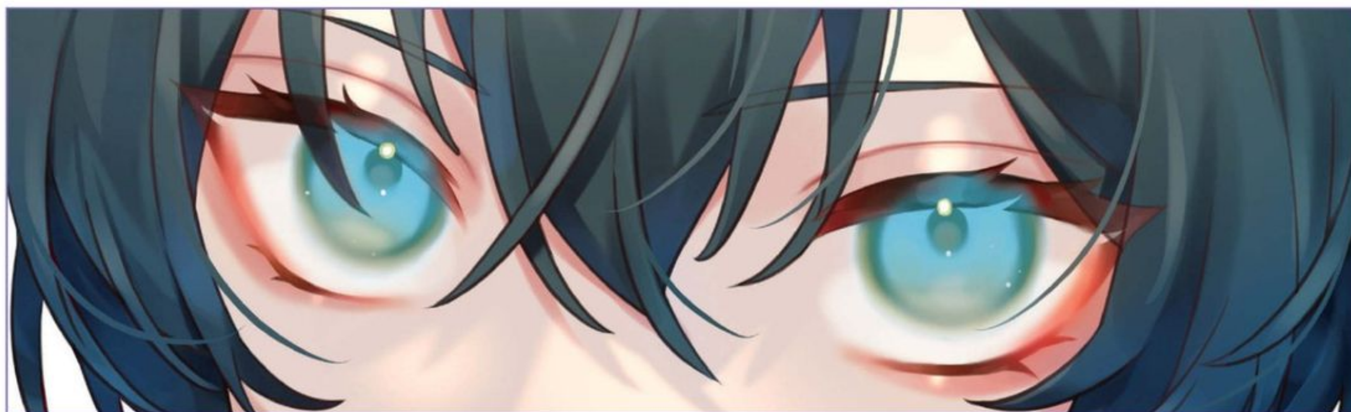
カラーバリエーション

1 これまで作業したレイヤーの一番上に色調補正レイヤー（色相・彩度・明度）を重ねます。
2 瞳のみに効果が掛かるように瞳にマスクを掛けます。境界線はぼかします。
この方法なら、１枚の色調補正レイヤーで色を切り替えられるので便利です。微調整したい場合はレイヤーそれぞれに色調補正を掛けましょう。
色相だけでなく、明度も調整します。明度を上げると儚いイメージになります。色調補正はいろいろと数値を変えたり、掛け合わせたりしてみると、新しい発見があります。

水色の瞳

基のイラスト〈赤い瞳〉と対照的にするために、色味を寒色に寄せました。明度を下げ、全体の色を薄くしました。瞳の縁は白目に溶け込ませます。儚さや透明感を演出するためです。

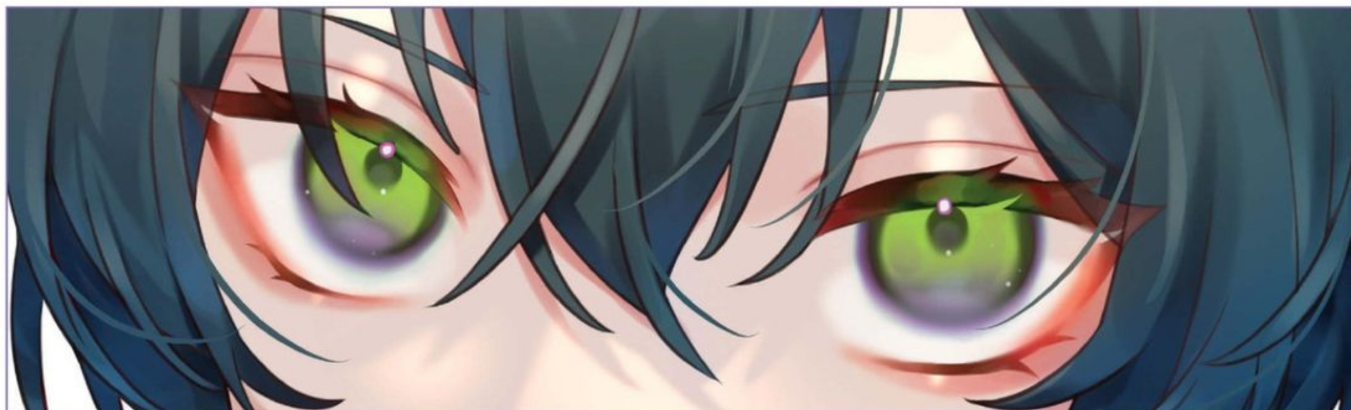




黄緑の瞳

茶色の縁や瞳孔が目立って見えます。基のイラスト〈赤い瞳〉と比べると、少し目付きが鋭くなりました。
黄緑と紫のグラデーションは、あまり試さない組み合わせです。色相の数値をいろいろいじる中で見付けました。数値を試行錯誤することで、新たな発見があります。





アンニュイな瞳の描き方

重めのまぶたやすだれまつ毛、繊細な光、目の下のほくろなど、イラスト全体を通してアンニュイな雰囲気を醸し出します。特にまつ毛は形や描線を丁寧に描きます。目の半分以上を占め、印象を決定づけるパーツのためです。

作家コメント 若葉のような春の陽気を感じる瞳を目指しました。



作家 きう　使用ソフト SAI 2（2019.08.12）

使用するペン・ブラシ

[シャーペン] 画用紙に鉛筆で描き込んだような質感の線を引けるブラシです。ラフはもちろん、着彩にも使います。色伸びはあまり良くありません。そのため、端までしっかり塗りたい時や、カサカサとしたタッチを出したい時に使います。

[散布ペン] 筆圧を拾い過ぎない不透明度の低い蛍光マーカーのようなブラシです。ラフに大まかに色を乗せる際に使います。薄い色の膜を張るような塗りができます。色をまとめたり、エッジのある部分を馴染ませるのに使います。

[マーカー] 色の伸びが良く、マットな質感で描けるブラシです。ぼかしやすく、塗り全般で使えます。ただし、色が濁りやすいです。髪のキワなど、境界をしっかり分けたい部分には向いていません。

[マーカー（シープスキンテクスチャ）] 豚毛筆のような硬くて細い繊維の質感の、カサッとしたブラシです。散布ペンと同じように、色をまとめる際に使います。散布ペンと違い、タッチが強く出ます。このイラストではまつ毛の部分に使っています。このイラストでは描いていませんが、背景描写で多用します。

シャーペン



散布ペン



マーカー



マーカー（シープスキンテクスチャ）



ラフを描く

1 **[シャーペン]**でラフを描きます。グレーでざっくりと影も描き込みます。



ラフに色を乗せ、下塗りをする

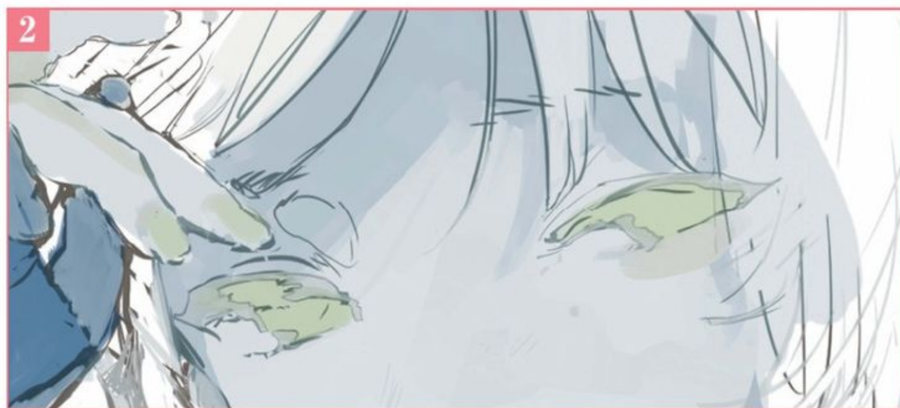
2 ラフのレイヤー（1）の下に「通常」レイヤーを作成し、色を乗せます。この段階で、光源の位置や全体の色味を決めます。画面向かって右上に光源を設定。メインカラーは水色で、アクセントカラーを黄緑にします。

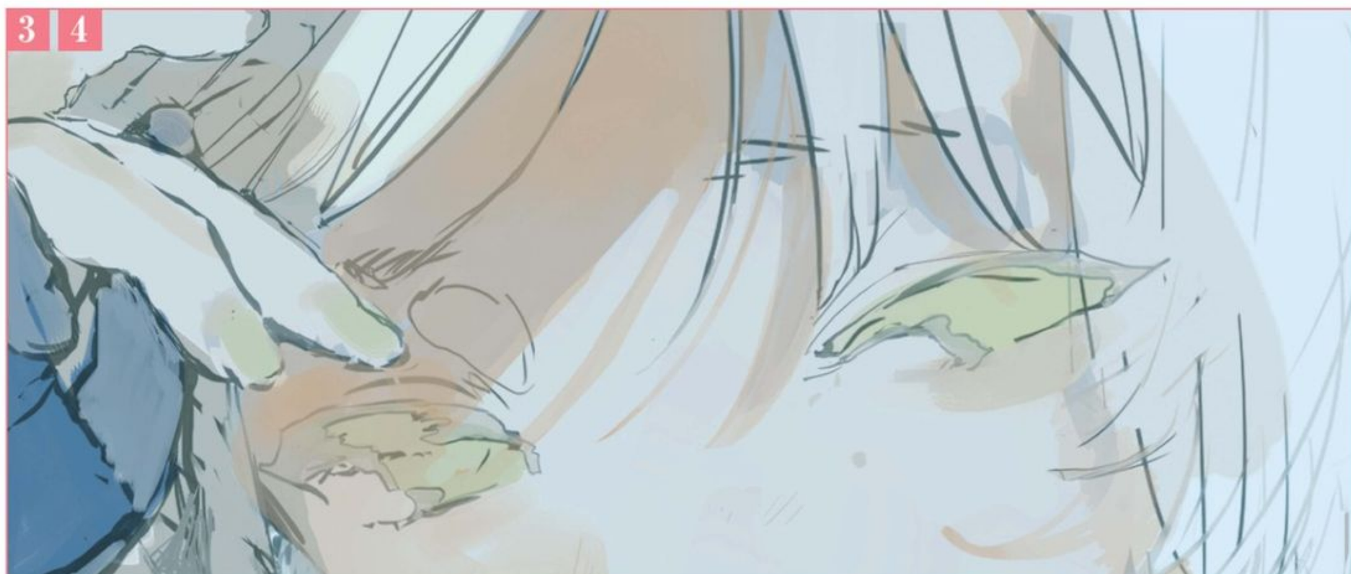
3 ラフのレイヤー（1）の上に「通常」レイヤーを作成し、ざっくりと影を入れていきます。

4 「比較（暗）」レイヤーを 3 のレイヤーに重ねます。水色（**#CEECFF**）で全体を塗り潰し、不透明度を74%にします。全体に水色を乗せると、後で描き込むハイライトが目立ちます。

ラフのレイヤー（1）の不透明度を50%に下げ、1 ～ 4 のレイヤーを統合します。









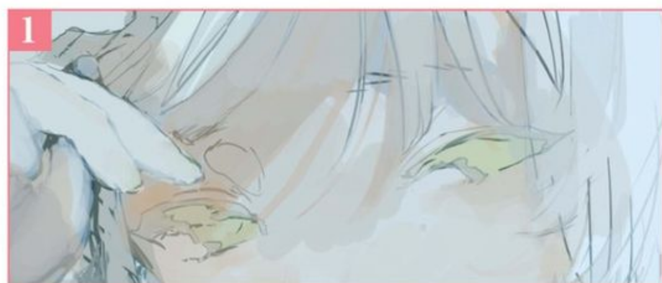
肌と髪の描き方

ここからは、統合した1枚のレイヤー上で作業します。ラフの上から塗り潰すように、粗い部分を整えながら描き込みます。先端がくっきりしたブラシを使ってぼかし表現を行い、暖かみを出します。



肌を塗る

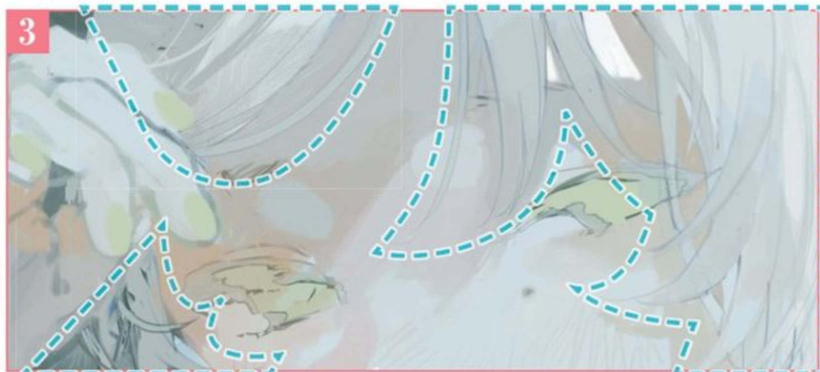
1 肌を塗る際は、髪や瞳は気にしません。ラフで描いた線を **[散布ペン]** で塗り潰します。
2 肌の赤みや、描線の粗い部分を整えます。**[マーカー]** と **[シャーペン]** を使用します。上まぶたも簡単に描いています。





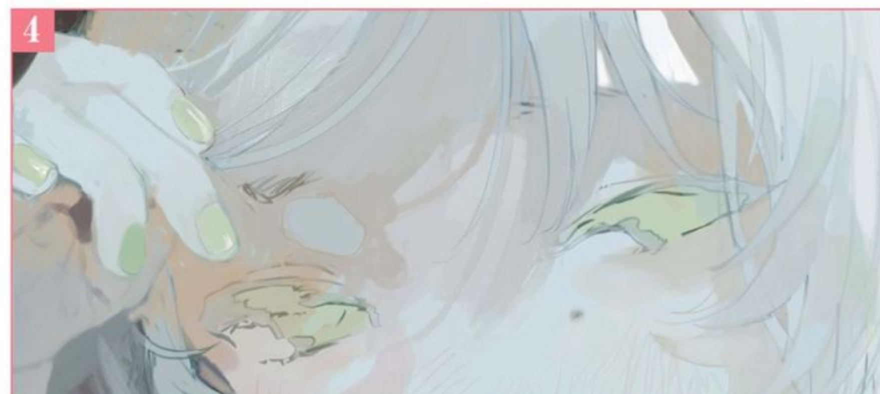
髪を塗る

3 肌に立体感が出てきたところで、髪を描き込みます。ラフの描線を **[散布ペン]** で薄くし、**[シャーペン]** を使って新たな線を引きます。この描線は完成イラストまで残します。柔らかい色で描きます。



髪からの影を落とす

4 **[シャーペン]** を使い、肌に髪の影を落とします。毛先の影は、少し鮮やかな色を使います。毛先と肌の距離感を表現するためです。影の境界線は **[マーカー]** でぼかします。



point

ぼかしに使うブラシ

このイラストでは、塗りをぼかす際に **[水彩筆]** などきれいにぼかせるブラシをあえて使っていません。ブラシ先がくっきりした **[マーカー]** や **[シャーペン]** で、丹念にぼかします。じんわりとした、暖かみのある色合いを表現するためです。



瞳の描き方

瞳も、基本的には肌や髪と同じく1枚のレイヤー上で作業します。瞳の中より、まつ毛の描き込みに力を入れました。絵の印象をここで強めるためです。あえて描線が残る描き方をしています。手描きの質感を出すためです。



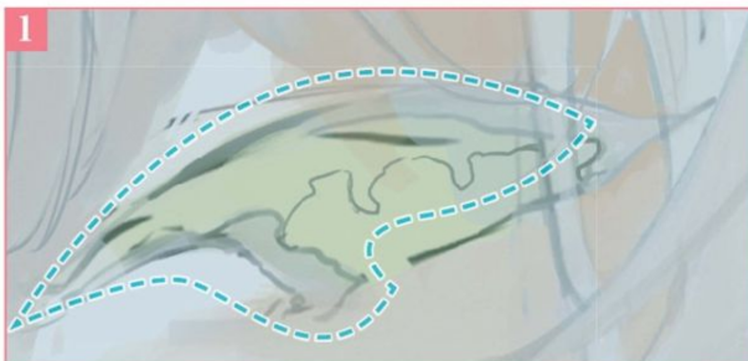
まつ毛を描く

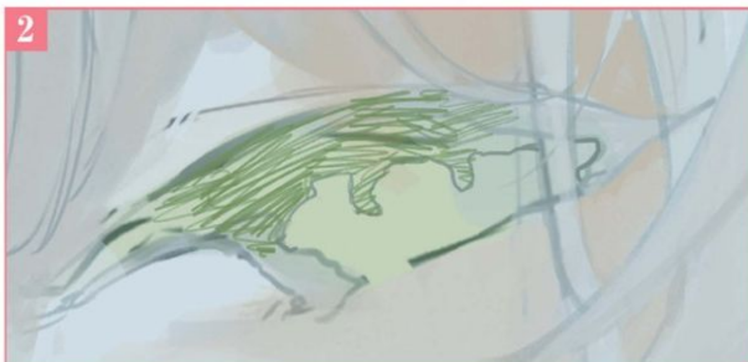
1 最初に、まつ毛のアタリ（点線囲み部分）を描き込みます。

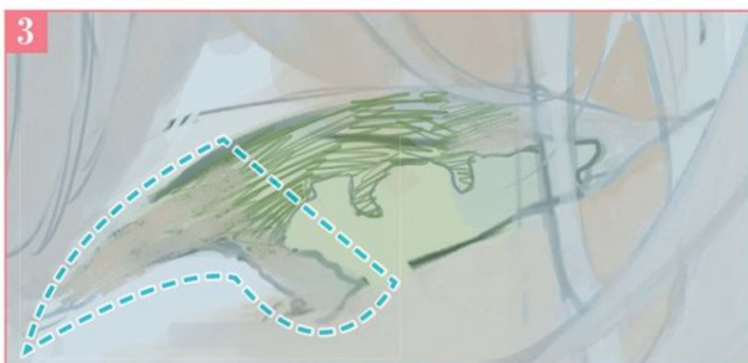
2 アタリ線の内側に、ハッチングするように細い線を描き込みます。**［シャーペン］**を使い、何本もの直線を重ねるように描き込みます。

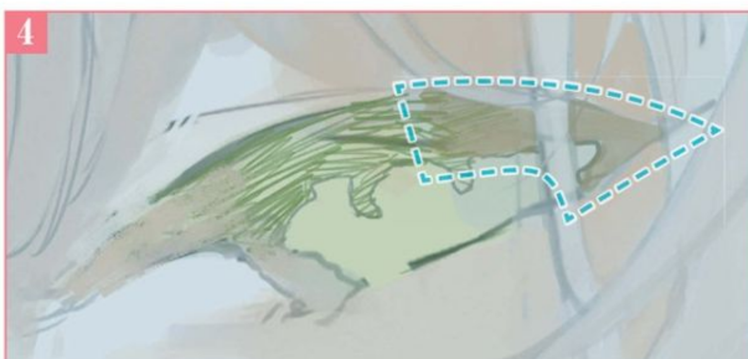
3 目頭の部分を、**［マーカー（シープスキンテクスチャ）］**でぼかします。色は肌色に近い柔らかい色を使って溶け込ませます。

4 同じく目尻の部分を、**［マーカー（シープスキンテクスチャ）］**でぼかします。色は目頭と同じく、肌色に近い柔らかい色を使います。ただし、こちらは髪から落ちる影の下になるため、若干濃い色を使っています。







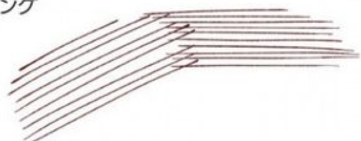




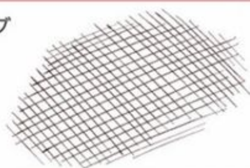
ハッチング

細い平行な線の描き込みで面を表す技法です。平行な線同士を交差させて面を表す場合は、クロスハッチングと呼びます。

▶ハッチング

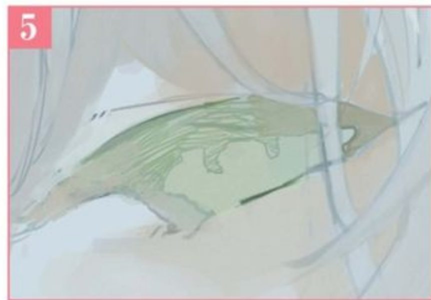


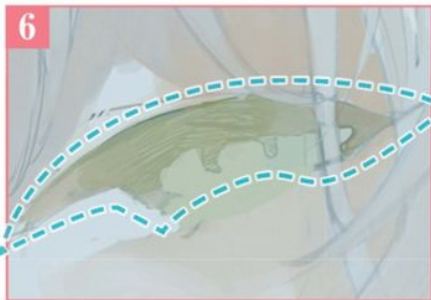
▶クロスハッチング

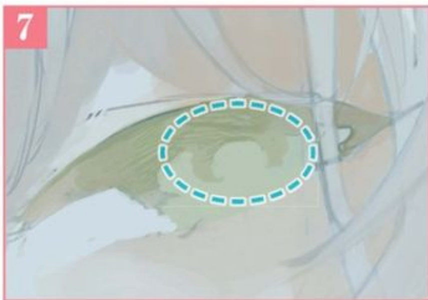


まつ毛と瞳を塗り潰す

5 **[散布ペン]**を使い、彩度の低いくすんだ黄緑で瞳を含めた全体を塗り潰します。
6 まつ毛を**[散布ペン]**で塗り潰します。黄緑に肌色を混ぜた色を使いました。
7 同じく**[散布ペン]**で瞳孔部分も塗り潰します。





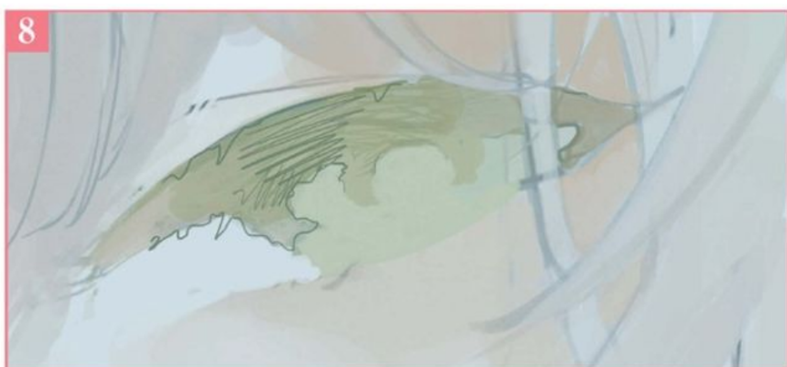


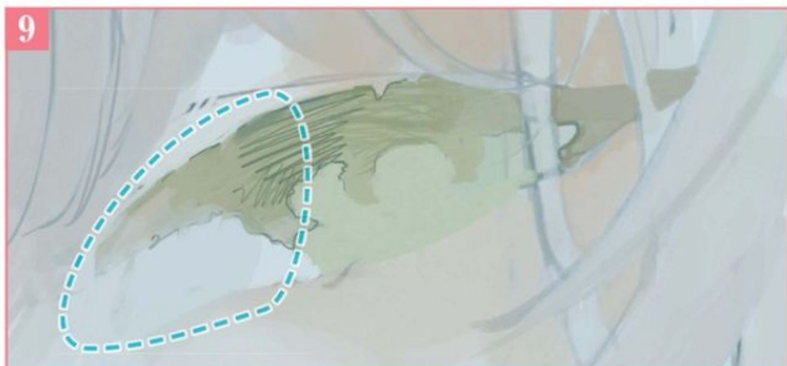
まつ毛と瞳を整える

8 **[シャーペン]**で、瞳やまつ毛の形を整えます。まつ毛には細い直線を描き込みます。色は濃いめの抹茶色を使用します。
この色味と細かい線がアンニュイな雰囲気を作ります。

9 目頭側のまつ毛の形を整えます。白目にも影を落としました。

10 目尻側のまつ毛の形を整えます。まつ毛が外側に跳ねているように、輪郭の形を調整しました。
右目側も同じように 1 ～ 10 の工程で描き込んでいます。

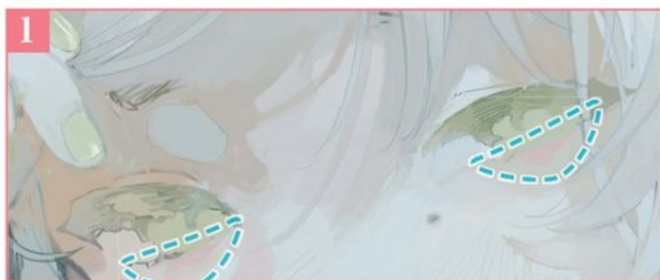




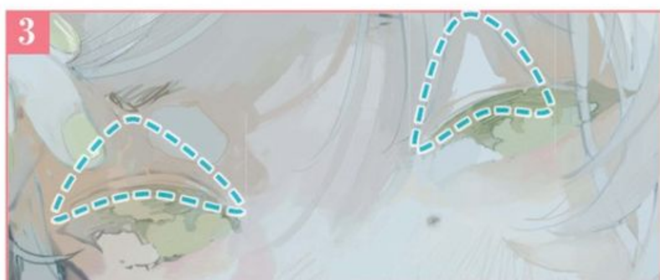


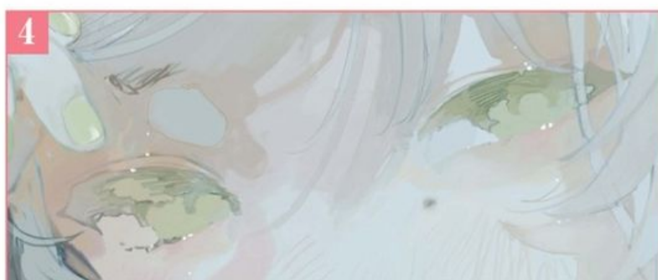
まぶたを描く

1 瞳の下部となる下まぶたに彩度の高いピンクを塗り、ぼかします。
2 下まぶたと頬の境に、彩度の高いオレンジをぼかすように乗せます。**[マーカー]**を使います。
3 上まぶたは、肌を塗った際に(→P104)ざっくり描き込んでいます。ここでは**[マーカー]**で簡単に形を整えます。
4 これまで作業したレイヤーの上に、「通常」レイヤーを作成します。**[シャーペン]**を使い、上まつ毛と下まつ毛にハイライトとして、白点を描き込みます。泣いた後の、濡れた質感をイメージしています。二重（ふたえ）や、下まぶたの際にも白点を描きます。絵に透明感が生まれます。







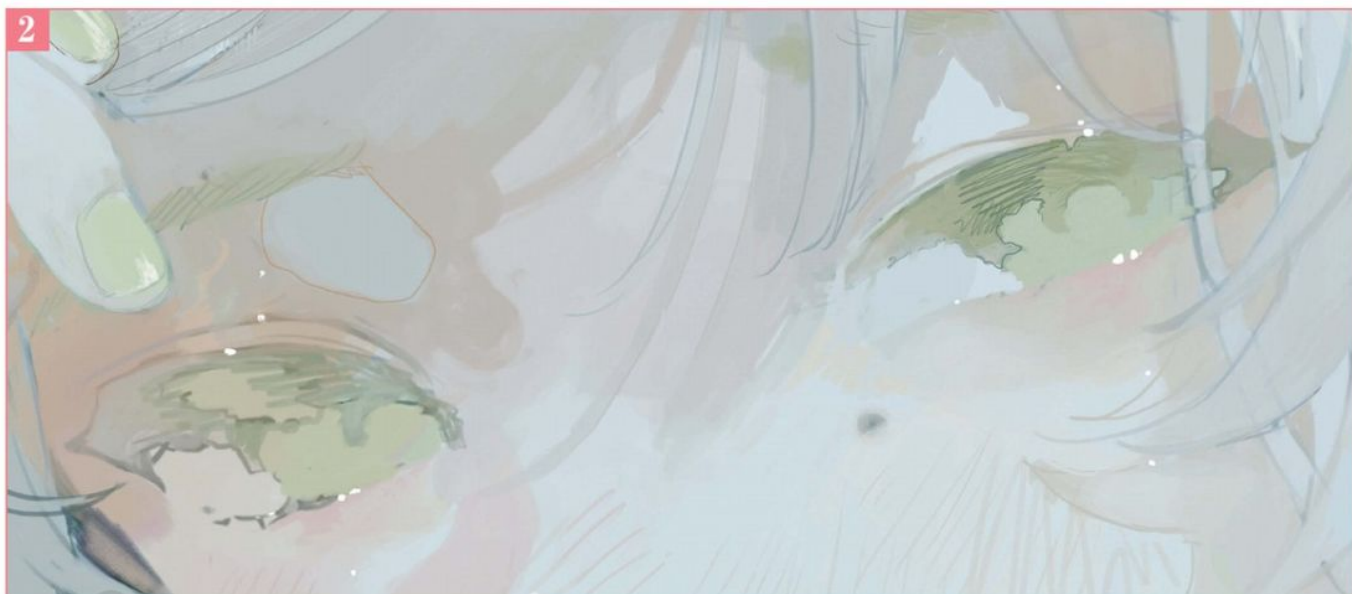


まゆ毛を描く

1 少し濃い緑色の線を描き込み、毛の流れを表現します。**[シャーペン]**を使います。

2 緑色の描線の上に、黄緑色を乗せてぼかします。**[散布ペン]**を使って、馴染ませるように塗ります。
このイラストでは、髪とまゆ毛を別の色にしています。まゆ毛は瞳の色に合わせています。







仕上げ

全体を見て、細かな描写を足していきます。寂しい部分は加筆し、色味が物足りない部分の色を増やします。最後は「ソフトライト」でグラデーションを足し、統一感を出しています。



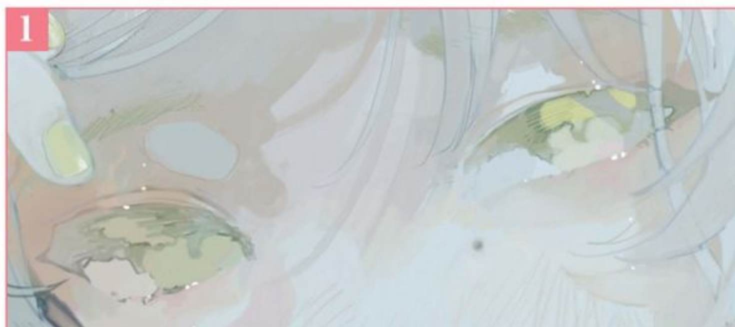
細部を描写する

1 瞳の情報量を高めるため、「通常」レイヤー（不透明度65%）を作成し加筆します。**[マーカー]**で瞳全体をグレーで塗り潰します。瞳の下の、ハイライトを入れた部分には薄いピンクを置きます。黄色をまつ毛に置きます。これは瞳の色より彩度が高い色です。これにより透明感を出します。

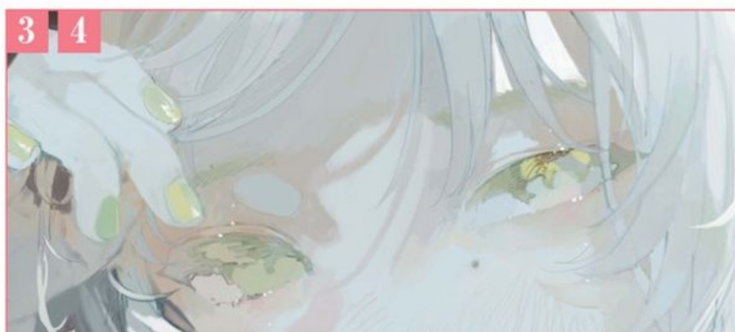
2 明暗のコントラストをより強くします。「通常」レイヤーを作成し、まつ毛に焦げ茶の直線を描き込みます。**[シャーペン]**を使用しました。別レイヤーで作業するのは、透明度を調節したり、場合によっては描き込み自体を取り消したりする可能性があるためです。イラスト全体のバランスを見ながら、検討します。

3 4 髪の流れや目と目の間の光など、細部を加筆し、調整します。

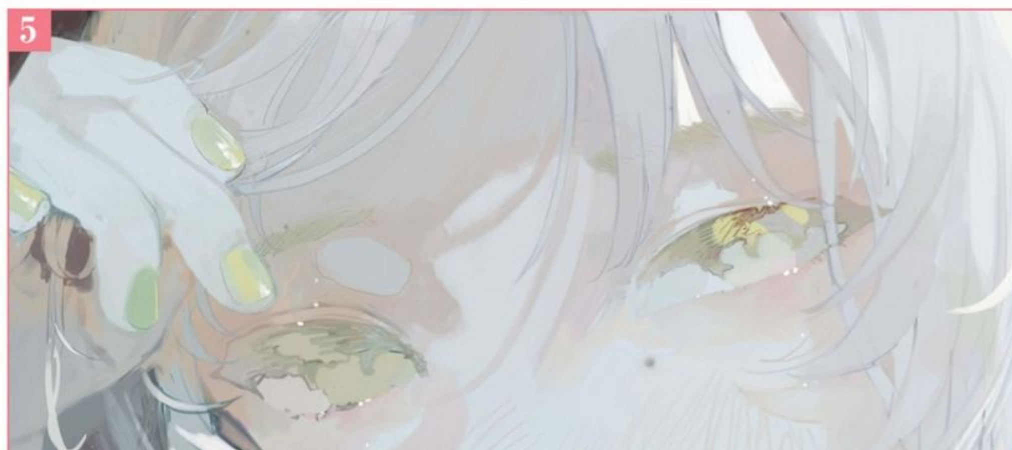
5 最後に「ソフトライト」レイヤー（不透明度65%）を作成します。画面向かって右上から左下に掛けて薄ピンク色のグラデーションを足し、完成です。







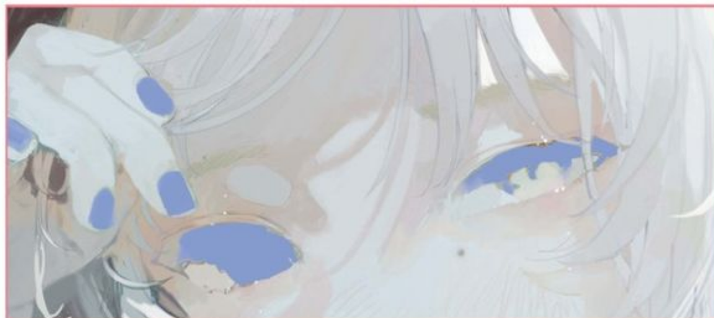
仕上げ	ソフトライト	65%	5
肌の調整	通常	100%	4
髪の調整	通常	88%	3
まつ毛の描き込み	通常	100%	2
目の描き込み	通常	65%	1
ハイライト	通常	100%	
統合	通常	100%	





カラーバリエーション

「オーバーレイ」レイヤーや、「比較（暗）」レイヤーを重ねて色を塗り、差分を作ります。色を乗せる部分は、右図で青くマーキングした部分です。このイラストでは、瞳とネイルの色を合わせています。そのためネイルの色も同時に変えています。
瞳自体はほぼグレーで着色しています。主にまつ毛の色を変えるだけで、目全体の色味が変わります。単純に色を変えるだけでは、理想的な色合いになりません。「通常」レイヤーで、加筆もしています。



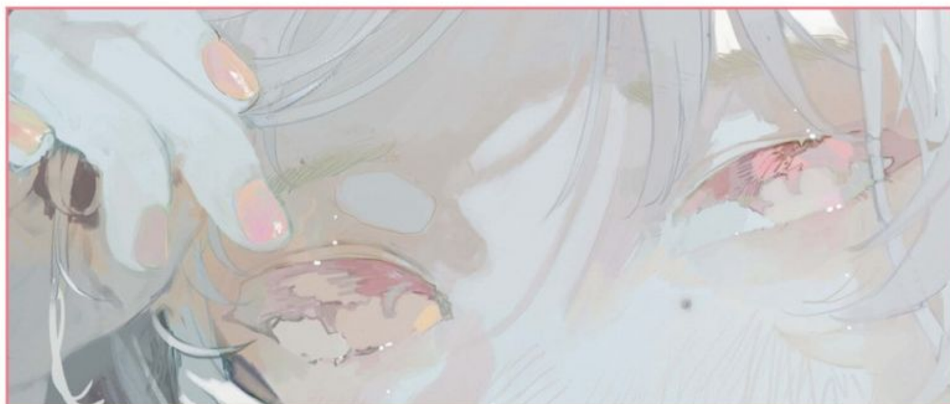
▲カラーバリエーション作成時に塗る部分。



 ピンクの瞳

ピンク色の差分です。かわいい雰囲気になりました。色変更だけでは求める彩度になりません。そのため、まつ毛の濃密な部分には強いピンクを乗せています。また、全てをピンクにすると主張が強くなり過ぎます。ネイルとまつ毛は柔らかいオレンジにしました。

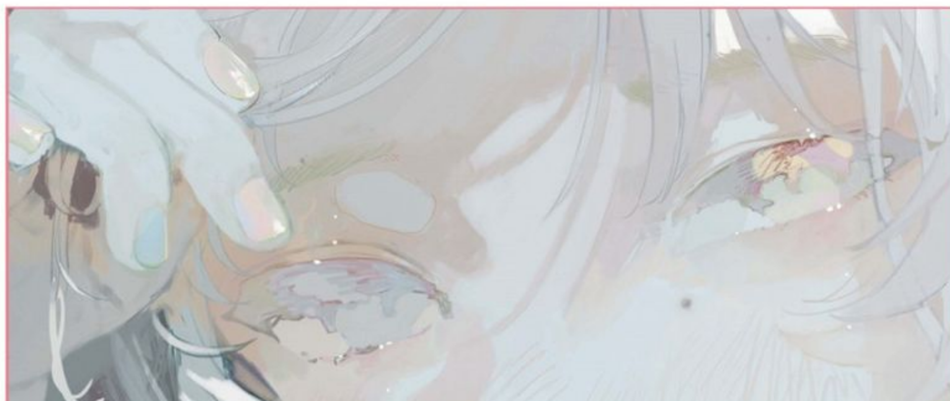
描き込み(ピンク)	通常	100%
ピンク(ピンク)	オーバーレイ	70%
オレンジ(ピンク)	カラー比較(暗)	76%



 透明な瞳

今回のイラストは、全体的に白い世界に仕上がっています。そのため色素の薄い色と相性が良いです。「オーバーレイ」（不透明度45%）で薄いピンクを、「カラー比較（暗）」（不透明度26%）でブルーグレーを乗せました。透明感を生かすため、瞳にはあまり加筆はしていません。

描き込み(透明)	通常	62%
緑青色(透明)	カラー比較(暗)	26%
ピンク(透明)	オーバーレイ	45%



吸い込まれそうな瞳の描き方

意志の強さを感じさせるダークな瞳です。瞳孔付近は濃い色で、外側へ行くほど明るくなるように、放射状に描き込みます。こうすることで奥行きが生まれ、思わず吸い込まれるような瞳の描写になります。

作家コメント 色の重なりと筆跡が楽しめる瞳を目指しました。



作家 ✦ 回る酸素　　使用ソフト ✦ CLIP STUDIO PAINT

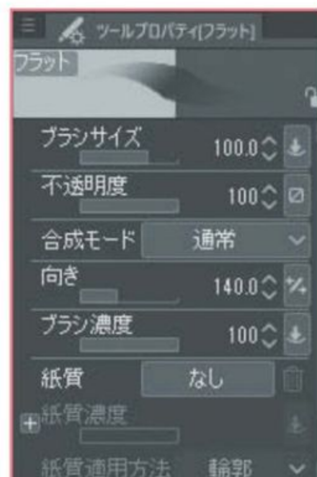
使用するペン・ブラシ

[ややかすれ]毛筆風のタッチのペンです。墨がかすれたような線が引けます。主に線画と瞳の塗りに使います。
[フラット]ブラシ先が四角い形状のブラシです。筆圧によって濃度が変わります。このブラシ1本で、淡い色から濃い色まで表現できます。
[Gペン]パキッとした線が引けるペンです。目立たせたい部分や色ムラを出したくない部分、面を塗り潰す時などに使います。
[ざらつきペン]粗い筆跡でザラザラとした質感のペンです。強調したい部分に使います。このイラストでは主に加筆の際に使います。

ややかすれ



フラット



Gペン



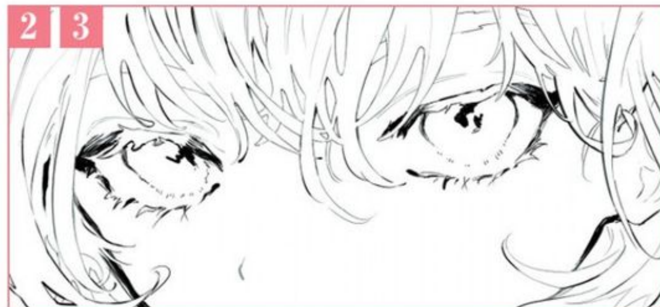
ざらつきペン



ラフ～下塗り

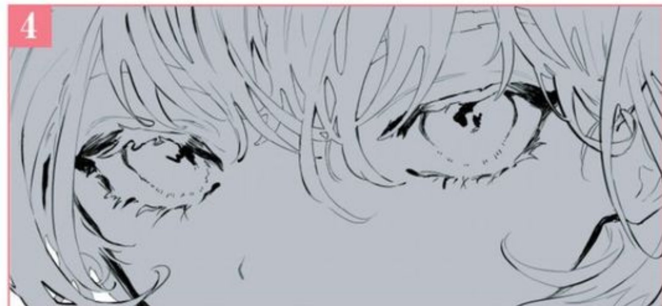
1 ラフ段階で、大まかな色合いも決めておきます。
2 3 ラフを描いたレイヤーの不透明度を20%に下げ、線画用の「通常」レイヤーを作成します。薄くしたラフをガイドにして、**[ややかすれ]**で線画を起こします。
線画は顔のパーツ（目、鼻、まゆ毛）とそれ以外（髪、輪郭）で分けています。
瞳部分には、あらかじめ瞳孔やハイライトを描き込んでいます。着彩の際に位置を把握するためです。瞳の縁は、曖昧な線で輪郭だけ描きます。この後、加筆していくと不要になるからです。

1


2 3


下塗りをする

4 肌のベース色となるグレー（**#BBB4BC**）で人物を全て塗り潰します。
5 新規フォルダを作成し、4 のレイヤーにクリッピングします。フォルダ内に目、まゆ毛、髪の下塗り用の「通常」レイヤーを作成し、下塗りをします。
6 7 線画レイヤーの上に「通常」レイヤーをクリッピング。線画の色を変更します。線画の色を先に変えることで、全体の色味に統一感が生まれ、作業がしやすくなります。
8 9 線画レイヤー（2 3）を複製し、合成モード「差の絶対値」に変更します。不透明度も65%に設定します。鼻や二重、影なども下塗りと馴染むように色を変更します。

4


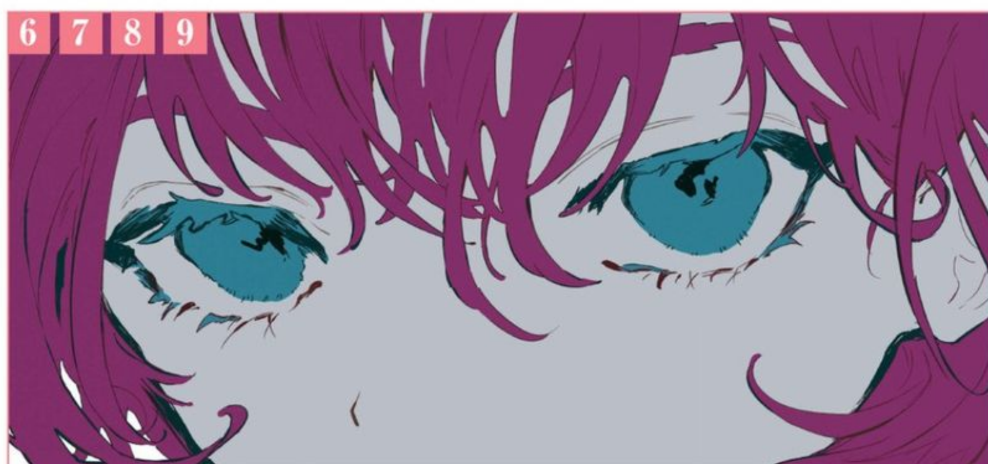
5








65 % 差の絶対値 線画_複製 9
100 % 通常 線画_色変更 7
100 % 通常 線画 3
65 % 差の絶対値 線画_顔_複製 8
50 % 通常 線画_顔_色変更 6
100 % 通常 線画_顔 2
100 % 通常 着彩 5
100 % 通常 髪
100 % 通常 眉毛
100 % 通常 目
100 % 通常 肌 4
20 % 通常 ラフ 1

6 7 8 9




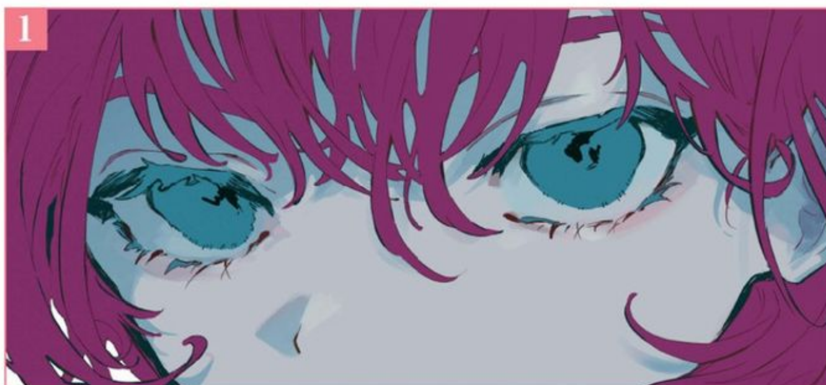
肌と髪の描き方



右目に影を落として左右に差を付けます。左目（画面右側）に視線誘導をするためです。髪は**[フラット]**と**[Gペン]**、2種のペンを使い分け、絶妙な質感の違いを表現します。

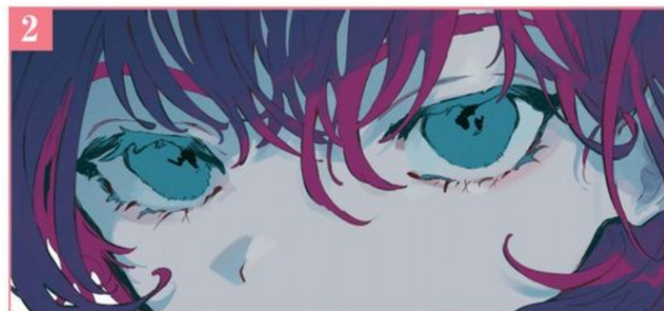
肌を塗る

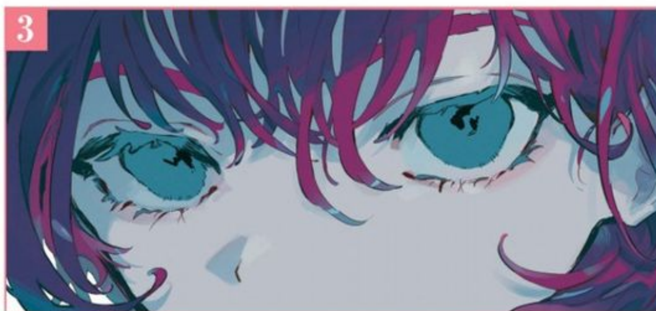
1 「通常」レイヤーを作成し肌の下塗りレイヤーにクリッピングします。肌の着彩は、光から陰影、白目までこの１枚のレイヤー上で行います。同じレイヤー上で色を塗り重ねることで生じる、計算外の色の混じりを生かすためです。
[フラット]で陰影を描き込みます。下まぶたの赤みも**[フラット]**で描き込みます。
白目部分は肌と瞳の色を混ぜ、白く調整した色を使用します。周囲と馴染み、統一感が生まれます。



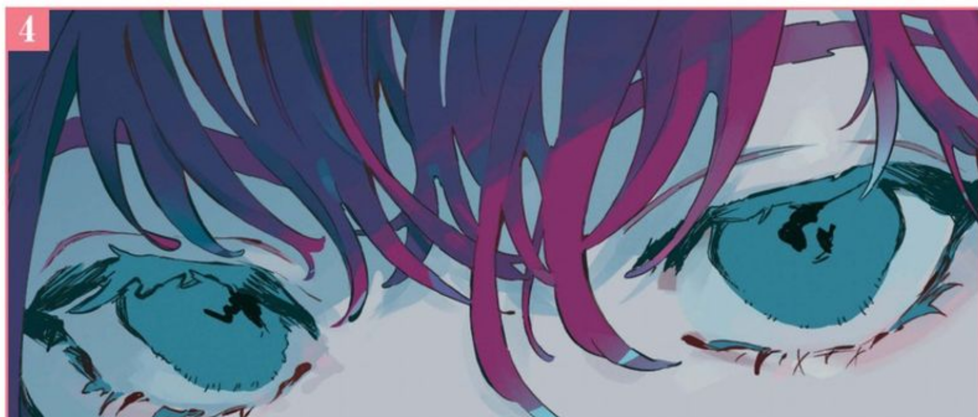
髪を塗る

2 「通常」レイヤーを作成し、髪の下塗りレイヤーにクリッピングします。**[フラット]**で大まかに陰影を付けます。
3 細部を加筆し、髪の立体感を表現します。さらに「通常」レイヤーを追加し 2 のレイヤーにクリッピングします。光の当たる部分は、不透明度を90%に設定した**[Gペン]**で塗ります。毛先などは**[フラット]**で塗ります。微妙なニュアンスの色合いを表現できます。
4 まゆ毛に影を描き込みます。「通常」レイヤーを追加し、まゆ毛の下塗りレイヤーにクリッピングします。影を**[フラット]**で塗ります。











瞳の描き方

瞳の塗りは「模様を描く」くらいの感覚で塗っていきます。目の下塗りレイヤー上で影からハイライト、加筆まで作業しています。偶然できる色と形を生かすためです。



瞳を塗る

1 まつ毛を **[Gペン]** で塗ります。髪の色と合わせます。
[ややかすれ]ブラシ(不透明度80%)で、瞳孔と虹彩を描き込みます。ただし、ハイライトを後から入れる部分は塗らないように注意します。

2 瞳の内側に、濃い色で陰影を描き込みます。虹彩周辺は避けて塗ります。

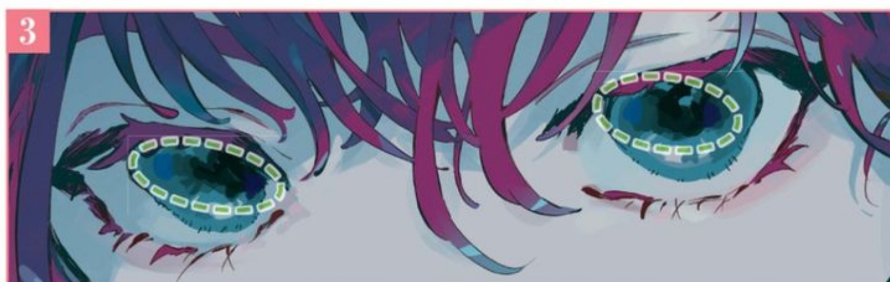
3 **[Gペン]**（不透明度80%）で瞳孔周辺をさらに濃い色で塗ります。奥行きを表現できます。

4 瞳孔を中心点として、放射線状に虹彩を描き込みます。**[ややかすれ]** を使い、内側から外側へ描線します。

5 白目と黒目の境目に、薄く紫色を塗ります。









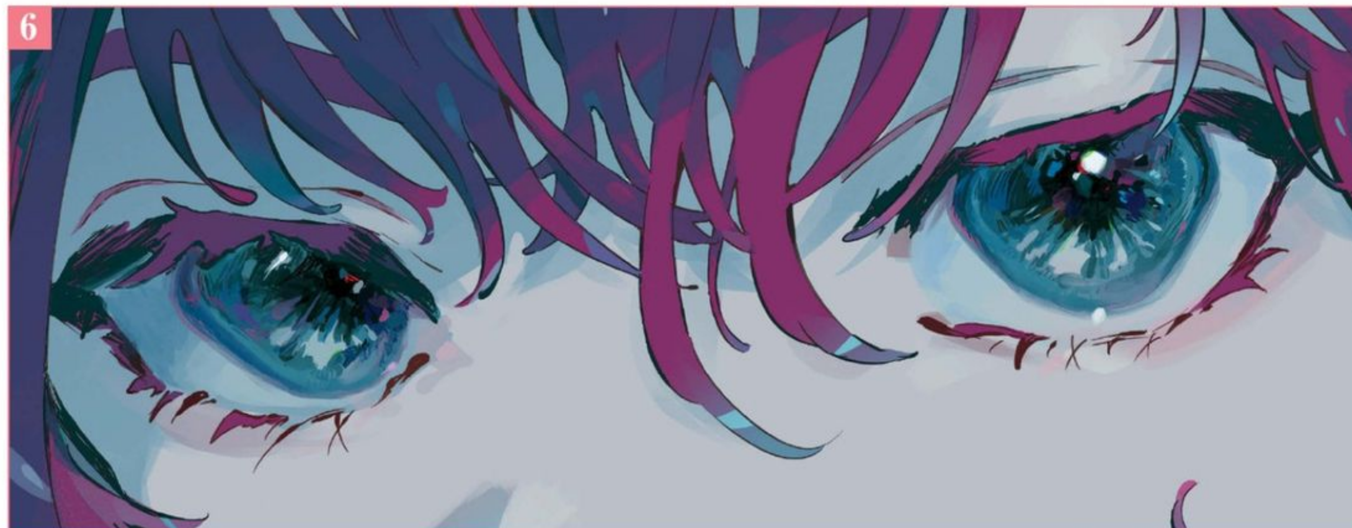


point 虹彩

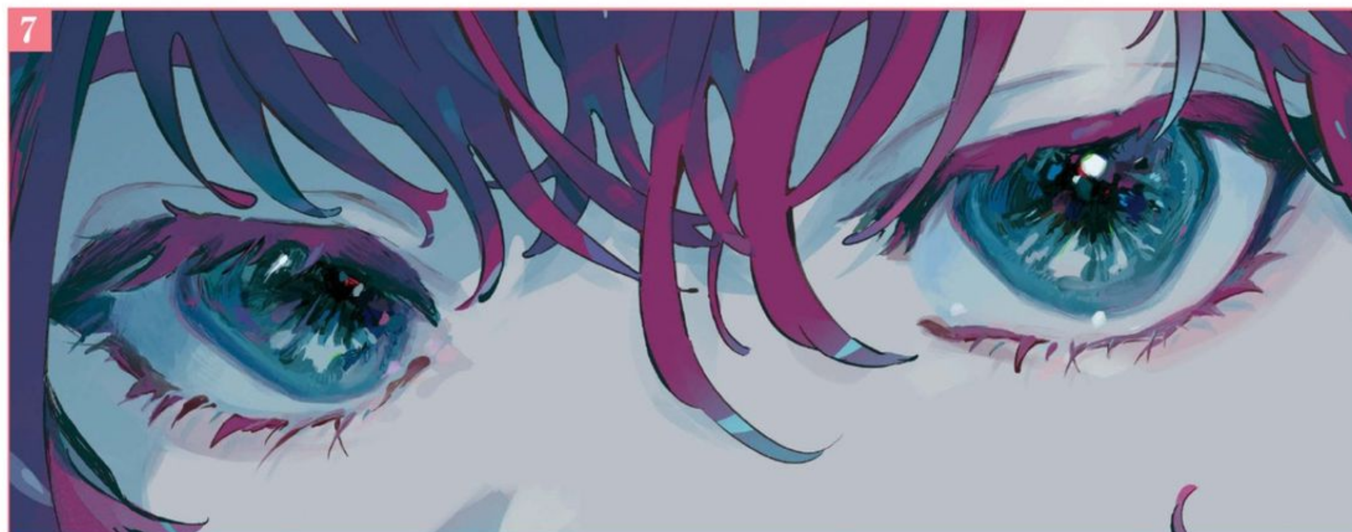
虹彩の着彩では明るめの色を使います。そうするとキラキラした瞳になります。
細いサイズのブラシを使います。あえて粗いタッチで描いて、筆跡を残します。髪や瞳の色をスポイトで抽出し混ぜ合わせます。これで色味が増え、画面が豊かになります。

瞳の細部を描き込む

6 線画レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成します。内側に向かってグラデーションするように濃い青で、白目と黒目の境界線を塗ります。
ハイライトと虹彩を加筆します。ハイライトは、球体である眼球表面にあることを意識して描き込みます。そうすると奥行きを表現できます。強いハイライトは白で入れます。弱いハイライトは、アクセントカラーとなる高彩度の赤や緑で描き込みます。



7 肌や髪の色をスポイトで抽出します。抽出した色で、まつ毛やまぶたの細部を描き込みます。ペンは**[ややかすれ]**と**[フラット]**を使用します。
上まつ毛は、目尻にだけアイラインを引いている設定です。目尻側は特に色を濃くします。要所で毛と毛の隙間を作り、まつ毛の生え際の向きと流れを表現します。





point 下まつ毛

下まつ毛は、太い毛束や細く交差している毛を織り交ぜます。束感を演出します。





仕上げ

イラスト全体を確認しながら、違和感のある部分を加筆し、修正していきます。細かい描き込みで、絵のクオリティを高めます。色調補正レイヤーや「加算」、「除算」レイヤーを使い、瞳の輝きを増します。



細部を加筆・修正する

これまで作業した全レイヤーを統合します。統合したレイヤーの上に「通常」レイヤーを作成し、細部を加筆修正します。

パキッと際立たい部分（髪やまつ毛など）には、不透明度を50～90%にした**[Gペン]**と**[ざらつきペン]**で濃い色を乗せます。髪や輪郭の線には、パーツ同士の重なりを強調するため、膨張色である赤を入れています。

髪の毛束も全体的に加筆しています。情報量を増やすためです。


加筆前


1


加筆前（輪郭）


加筆後（輪郭）


加筆前（鼻）


加筆後（鼻）


加筆前（髪）

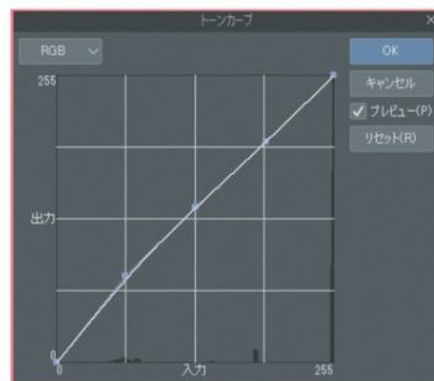

加筆後（髪）

色調補正を掛け、瞳を輝かせる

2 新規色調補正レイヤー（トーンカーブ）を作成します。明るさと色味を右図のように調整します。

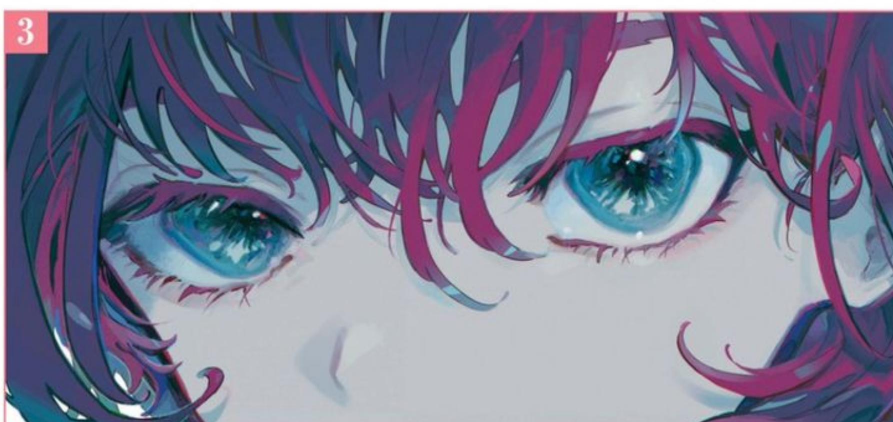
3「加算」レイヤー（不透明度20%）を作成します。白目も含めて、瞳孔を除く目全体を水色で塗り潰します。瞳に輝きが増します。

4 最後に「除算」レイヤー（不透明度25%）を作成します。明度の低いオレンジで、瞳を塗り潰します。瞳に艶が加わります。











 カラーバリエーション

「ソフトライト」レイヤーを作成し、不透明度を50%前後に設定します。元の色味を生かしながら瞳部分を塗り潰し、色を変えます。

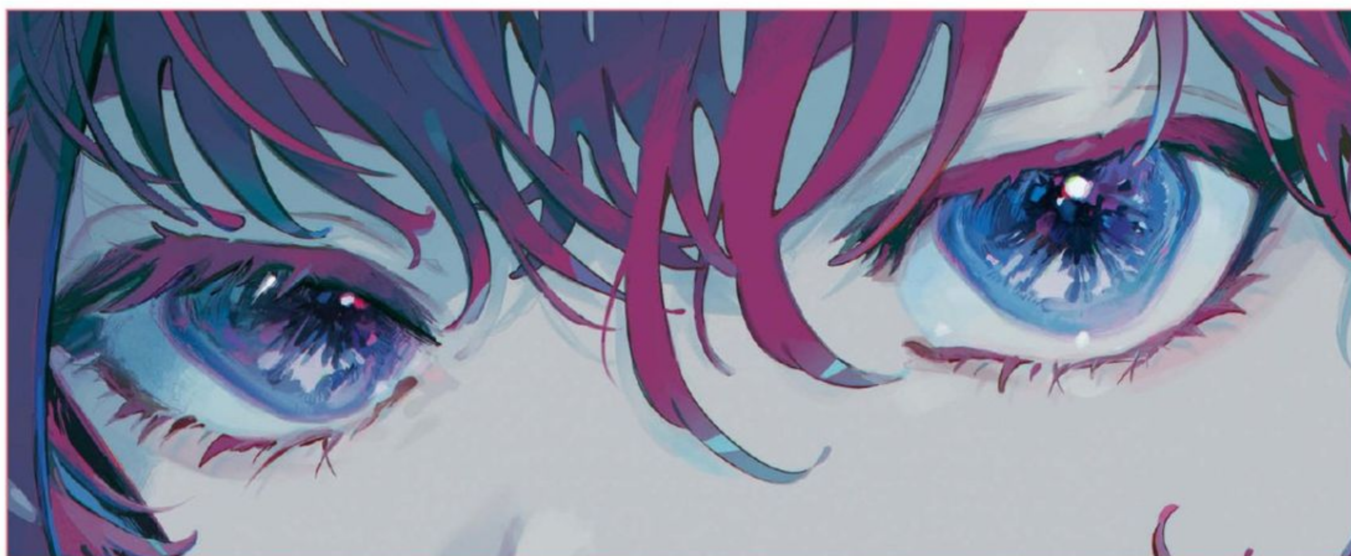


 紫の瞳

ピンク色で瞳部分を塗り潰し、紫色の瞳にしました。
配色を同系色でまとめると、イラスト全体に安定感が増します。



▲「通常」レイヤー（不透明度100%）で表示した状態。

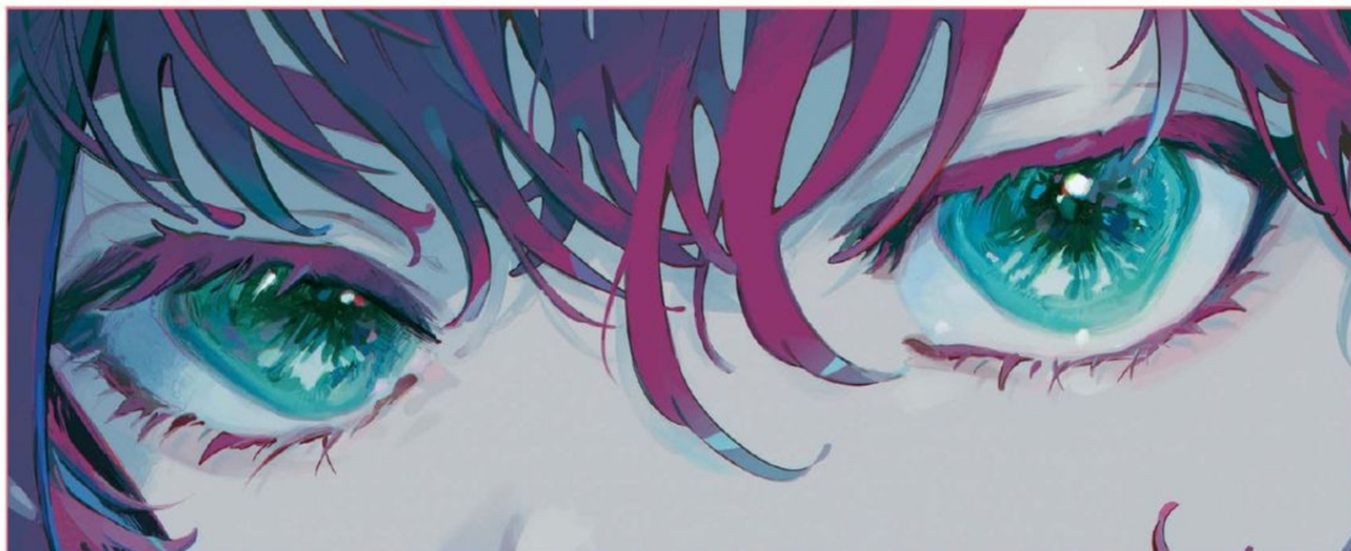


 緑の瞳

瞳部分を緑で塗り潰します。緑は、髪色であるピンクの補色です。補色の組み合わせは、互いの色を引き立てます。配色に迷ったら補色を組み合わせるのもオススメです。



▲「通常」レイヤー（不透明度100%）で表示した状態。



淡い瞳の描き方

潤んで涙の膜が張った様子を複数のハイライトの入れ方で表現します。太いアイラインと目尻が上がった目の形は猫の目のようで、瞳の丸さを強調させます。下がりまゆ毛で涙をこぼす表情は、相手の視線を惹き付けて離しません。

作家コメント ガラスのような、涙で潤んだ瞳を描きました。



作家 ✢ **八三**　**使用ソフト** ✢ **CLIP STUDIO PAINT**

使用するペン・ブラシ

コンテンツIDを記載したブラシは、CLIP STUDIO ASSETで本書掲載時に公開していたものです。記載したIDを入力することで、該当ブラシの公開ページへアクセスすることができます。

[ざら線]（コンテンツID：1710309）線画や影、塗りなどに幅広く使用するブラシです。

[オイルパステル]（コンテンツID：1702961）髪に当たるライトなど、光を描写する時に使用します。

[オパールグローライト リボンタイプ]（コンテンツID：1719350）黒地の色にオパール調の輝きを追加するブラシです。髪色のアクセントに使います。

[リアルプリズムブラシ]（コンテンツID：1736408）細かなプリズム反射を描けるブラシ。金属など、装飾品の周辺に使いました。

ざら線





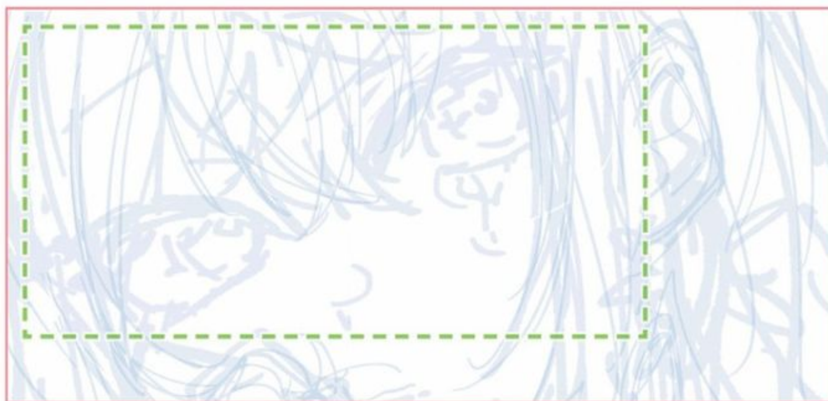
オイルパステル





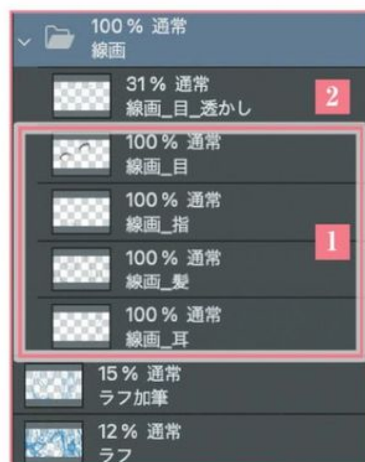
ラフを描く

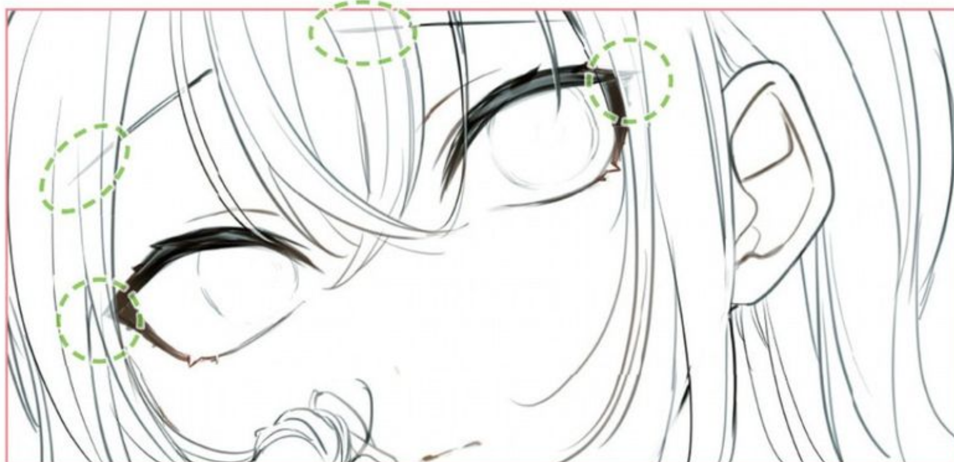
ラフの段階では、目元以外も描き込んでいます。後ほど、トリミングして構図を決めます。周囲も描くことで、全体を掴みやすくなります。
線画を起こす段階で、形が取りづらいと感じた場合は、このラフレイヤー上で描き直します。線画を起こす際には、線画の描線とラフの描線が見分けやすいように、レイヤーカラーを変更して線の色を変えます。不透明度も10～20%に調整します。



線画を描く

1 ラフをガイドに、**[ざら線]**で線画を起こします。仕上げの工程(→P123)で、厚塗りのように線画の上から着彩します。線画は最終的に画面上に残らないので、ラフな描線で構いません。目、指、髪、耳のパーツ別にレイヤー分けしています。
2 目の線画レイヤーのうち、髪と重なる部分(点線囲み)を選択して「切り取り」します。「貼り付け」を行うと、切り取りした部分が「通常」レイヤーとして追加されます。不透明度を31%に調整することで、髪と重なる部分の線画を薄くできます。





下地を塗る

塗りフォルダを線画フォルダの下に作成します。
パーツ別に塗り分ける前に、キャラクター全体を1色でベタ塗りします。ベタ塗りしたレイヤーを全選択し、塗りフォルダ全体にレイヤーマスクを掛けます(「メニュー」→「レイヤー」→「レイヤーマスク」→「選択範囲外をマスク」を選択)。
パーツ別に塗りフォルダ内にレイヤーを作成していきます。まつ毛、目、目尻、白目、肌、髪と分けました。各レイヤー上で、大まかな部分は**[バケツ]**、毛先や細かな部分は**[Gペン]**で塗り分けます。







肌と髪の描き方

顔周りの髪の毛に肌色をふわりと重ねます。透明感のある肌と髪に仕上がります。耳元の髪にインナーカラーを入れると、黒髪でも印象が軽くなり、おしゃれになります。



肌を塗る

1 肌の下塗りレイヤーの「透明ピクセルをロック」します。**[エアブラシ]**でうっすらグラデーションを掛けます。

2 肌の下塗りレイヤーの上に「乗算」レイヤーを作成、クリッピングします。涙袋や鼻、指の関節などにうっすら影を乗せます。光が当たる部分を透明色にしたブラシで消して、影の形を整えます(点線囲み)。**[消しゴム]**を使わないことで、ブラシの質感を残せます。

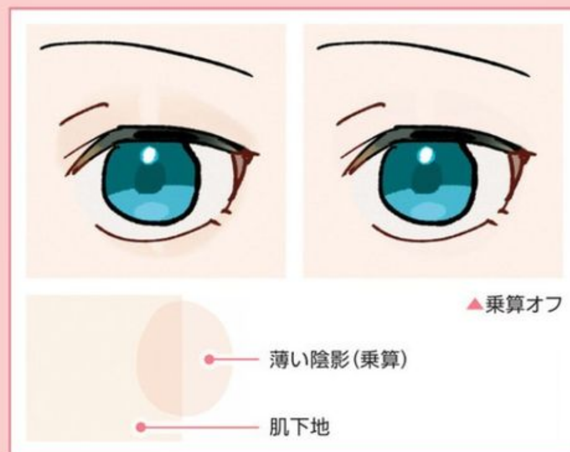
3 さらに「乗算」レイヤーを作成しクリッピングします。髪の落ち影や首元など、濃い影を**[ざら線]**で塗ります。





まぶた塗り

アイホール全体の色を濃くするとケバケバしい印象になってしまうので、自然なまぶたの艶感になるように気を付けます。



髪を塗る

1 髪の下塗りレイヤーの「透明ピクセルをロック」を選択します。前髪や輪郭周りに**[エアブラシ]**でうっすら肌色を乗せます。インナーカラーを追加します。

2 「乗算」レイヤーを追加し、髪の下塗りレイヤーにクリッピングします。髪の流れに合わせて、大まかに**[ざら線]**で薄い影を入れます。

3 さらに「乗算」レイヤーを追加し、クリッピングして細かな影を入れます。

4 「オーバーレイ」レイヤーを追加、クリッピングして**[オイルパステル]**でハイライトを入れます。

ピアスを追加する予定なので「乗算」レイヤーを追加し**[エアブラシ]**で画面向かって左側を暗くします。







瞳の描き方

泣いている表情に合う、大きくウルウルとした瞳を描きます。様々な青色に影とハイライトの組み合わせ、澄んだ白目と吸い込まれそうな淡い瞳を表現します。



瞳を塗る

1 目の下塗りレイヤーの「透明ピクセルをロック」を選択します。下塗りレイヤー上で、直接影を描き込みます。瞳の下半分には、三日月が残るように濃い色を**[ざら線]**で塗り重ねます。

2 瞳孔を囲むように放射状に虹彩を描き込みます。白目と黒目部分の境界をはっきりさせるように濃い青色で囲みます。

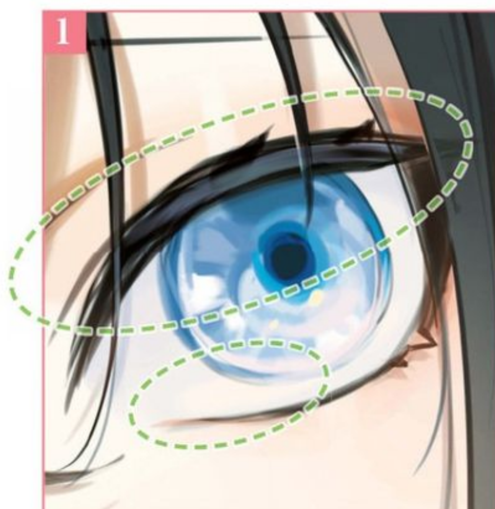
3 瞳の真ん中に水色（**#5280FC**）、黒（**#18273C**）を重ねて瞳孔を描きます。瞳の着彩と並行し、線画の形も整えました。



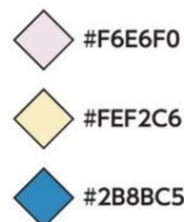


光と影を入れる

1 白目の下塗りレイヤーの「透明ピクセルをロック」を選択します。球を意識して反射光と影を**[ざら線]**で描き込みます。
2 瞳に水色とピンクの差し色を入れます。色味を増やし、瞳の情報量を上げます。









ハイライトを入れる

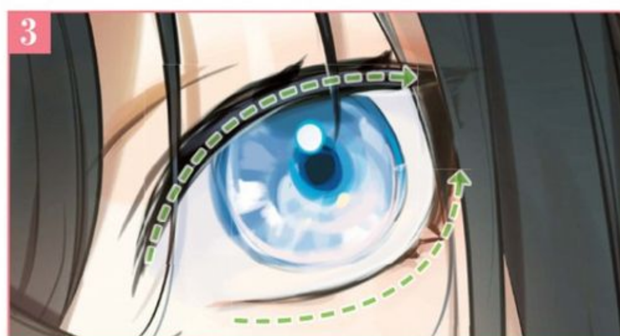
1 線画フォルダ内の一番上に「通常」レイヤーを追加します。瞳孔の上に水色と白を重ね、ハイライトを表現します。

2 その上に「通常」レイヤー（不透明度35%）を追加します。球を意識して、反射光を描き込みます。**[消しゴム]** で削り、シャープな印象になるように形を整えます。

3 ハイライトを描き込んだレイヤー（1）を選択、まつ毛と白目の境界に白い線を引きます。瞳の潤みを表現します。

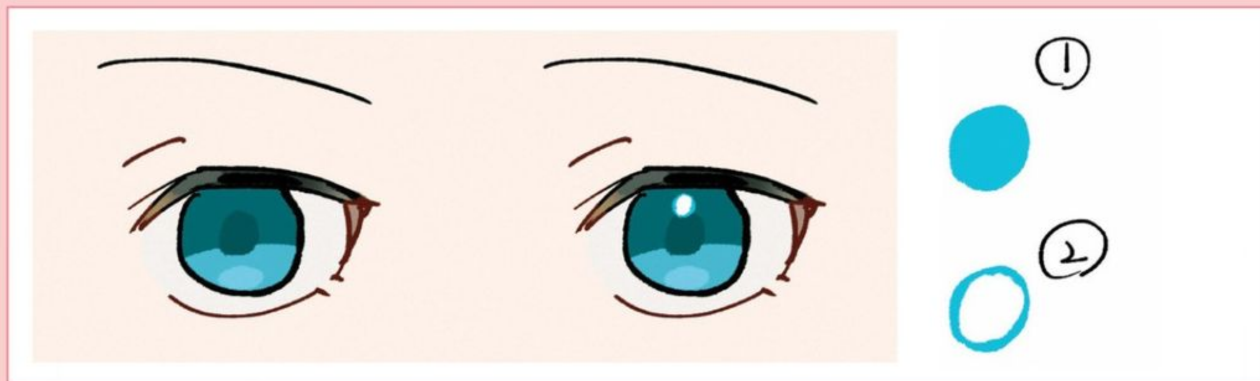




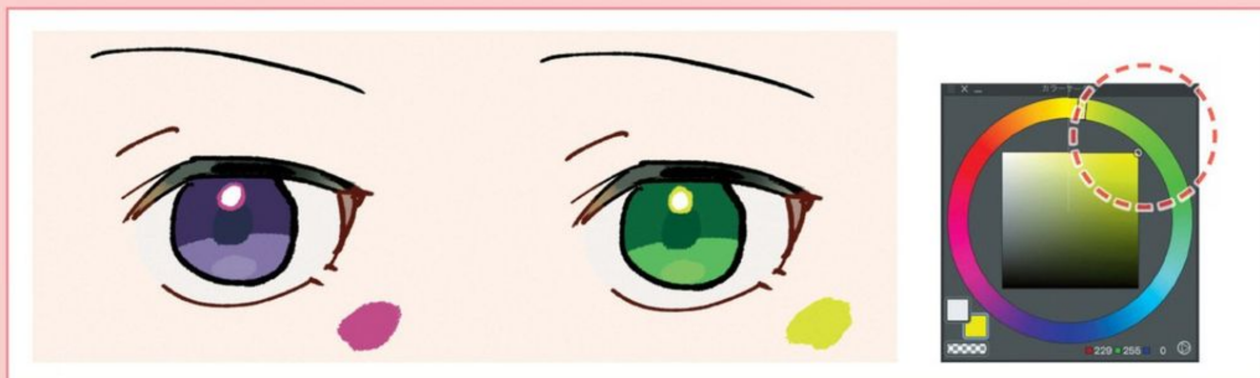


point ハイライトの色と描き方

瞳のハイライト部分は、最も濃い部分をベタ塗りした後で、縁を残すように真ん中に白を重ねています。縁に有彩色を使っているのは、白単色よりも、色の情報を足すことで瞳の色数が増え、華やかな印象になるためです。



色は瞳の下地色よりもビビッドな彩度の高い色を選びます。カラーサークルの右上部分の色をよく選びます。



仕上げ

色と効果を追加することで、全体のバランスと色味を統一します。涙を描き足し、泣いている表情を演出しました。表情から物語性を感じさせます。



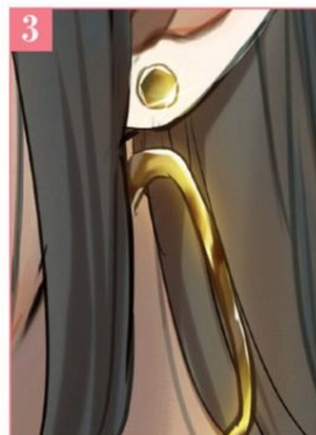
ピアスの追加

1 線画フォルダの上にピアスを描き込むためのフォルダを作成します。その中に「通常」レイヤーを作成し、**[ざら線]**でピアスの線画を描きます。

2 「通常」レイヤーを追加し、下塗りをします。「透明ピクセルをロック」し、金属の質感を意識して**[ざら線]**で影やハイライトを描き込みます。

3 着彩レイヤー（2）を複製し、フォルダ内の一番下に移動させます。「ガウスぼかし」フィルターを掛け、数値設定を「90.05」にします。最後に合成モードを「スクリーン」に変更します。



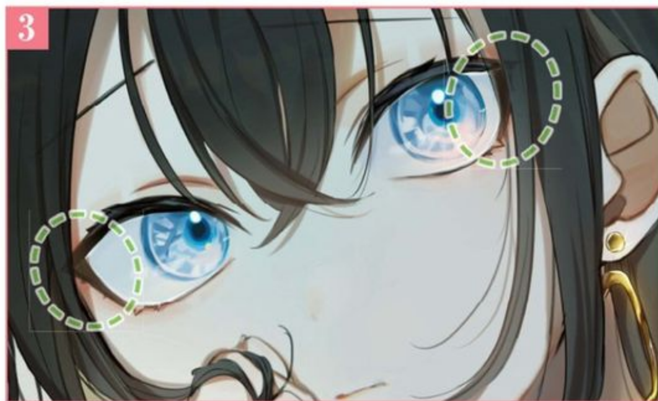


バランスを整える

1 塗りフォルダ内の一番上に「乗算」レイヤーを追加し、彩度の低い水色で全体を塗ります。

2 各パーツ別に線画レイヤー上で、直接加筆します。塗りと馴染むように形を整えます。バランスが気になった部分は、該当のレイヤーを複数選択し、線画の位置をずらしたり、自由変形ツールで形を整えたりします。

3 目の線画レイヤーの「透明ピクセルをロック」し、目尻や目頭の付近に **[エアブラシ]** で茶色を吹き付けます（図の丸部分）。まつ毛の色を少し薄くし、印象を軽くします。

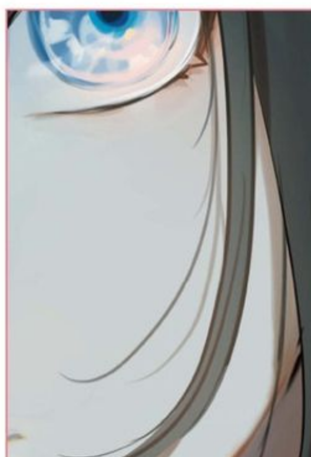


涙を描く

1 線画フォルダ内の一番上に涙を加筆するための「通常」レイヤーを作成。涙の粒の輪郭を**[ざら線]**で描きます。

2 肌の影色をスポイトで抽出します。少し明度を下げ、涙の影を描きます。輪郭の外側をなぞるように影を付けます。粒の内側にも、薄い影を塗ります。ハイライトは白色で描画します。全て**[ざら線]**を使います。

3 肌の地の色より少しだけ明度を落とした色を選択します。肌を伝う涙の筋を**[ざら線]**で描画します。





point 涙

涙のハイライトは、印象がぼやけないように輪郭をはっきりと描くようにしています。その際、本物の水滴を参考に線の太さなどのメリハリを付けます。

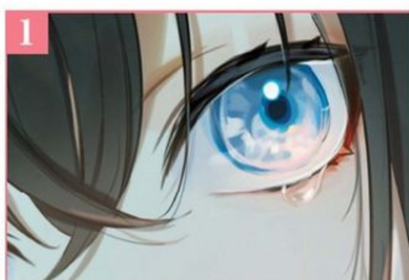


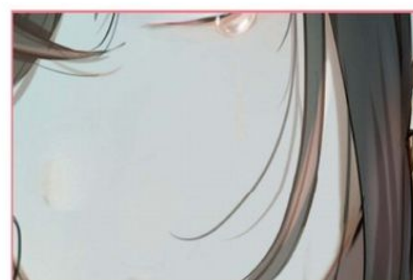
効果

1 これまで作業したレイヤー（フォルダ）の上に、仕上げ効果を乗せるためのフォルダを作成します。フォルダの合成モードは「通過」にします。
フォルダ内に「オーバーレイ」レイヤーを追加し、**[ざら線]**で鼻のハイライトや目尻の赤みを加筆します。さらに瞳の縁や左頬に掛かる髪束に色を乗せ、深みを出します。

2 「オーバーレイ」レイヤーを作成。ブラシサイズを2000程度にした**[オパールグローライト リボンタイプ]**で、画面右側に色を乗せます。このブラシは、色の出方にブレがあります。好みの色合いが出るまで繰り返します。

3 「スクリーン」レイヤーを作成。**[リアルプリズムブラシ]**でピアス周りに光を散らします。

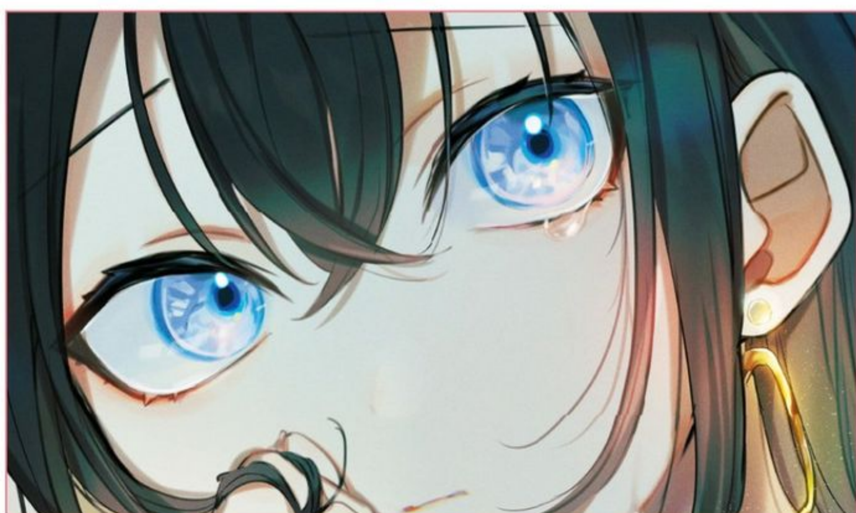


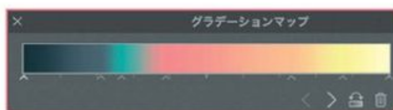


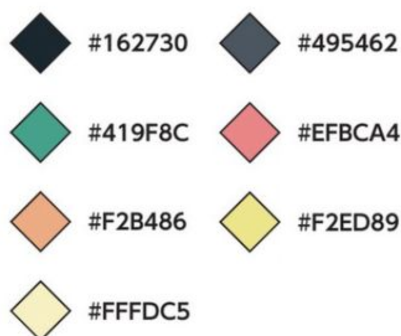


テクスチャ＆グラデーションマップ

CLIP STUDIO ASSETSで配布されている素材を使います。
まず**[カラーノイズテクスチャ黒灰白]**（コンテンツID：1736663）の**[カラーノイズテクスチャ灰 g25]**を合成モード「オーバーレイ」（不透明度60%）で貼り付けます。情報量が増し、イラストに深みが出ます。
新規色調補正レイヤー（グラデーションマップ）を追加し、**[*NO title*]**（コンテンツID：1778006）の**[維他命]**を、合成モード「ソフトライト」（不透明度40%）で追加します（グラデーションマップの設定はP125に掲載）。

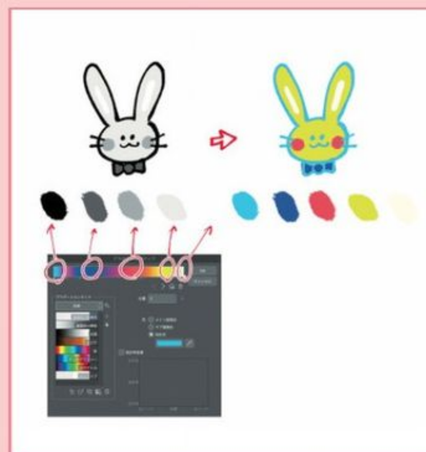






point グラデーションマップ

「レイヤー」→「新規色調補正レイヤー」→「グラデーションマップ」で追加できます。選択したレイヤーの濃度によって色を自動で割り振ってくれるツールです。モノクロイラストをカラー化する際や、着彩済みイラストの雰囲気を変えたい場合に重宝します。様々なグラデーションマップを試し、合成モードや不透明度も調整して、イメージに合う色味を見付けます。

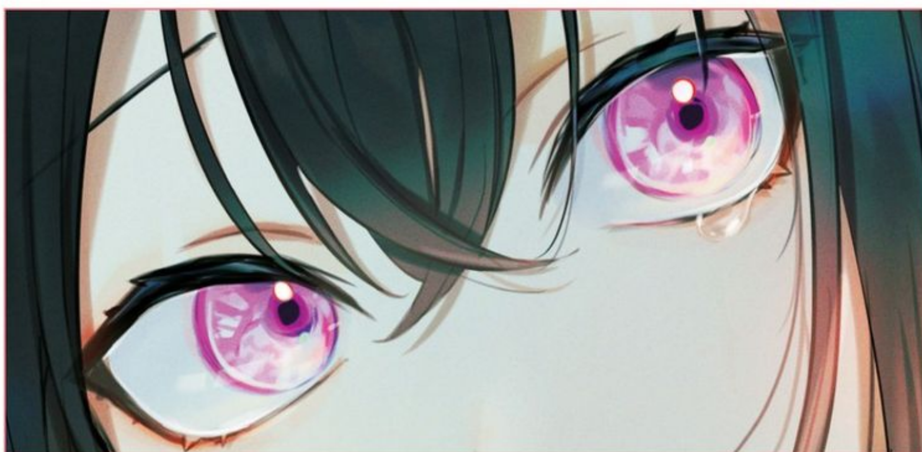


カラーバリエーション

「瞳を塗る」（→P121）「ハイライトを入れる 1 」（→P122）「効果 1 」（→P124）それぞれのレイヤーの上に新規色調補正レイヤーを追加します。色相を変更し、瞳の色を変えます。

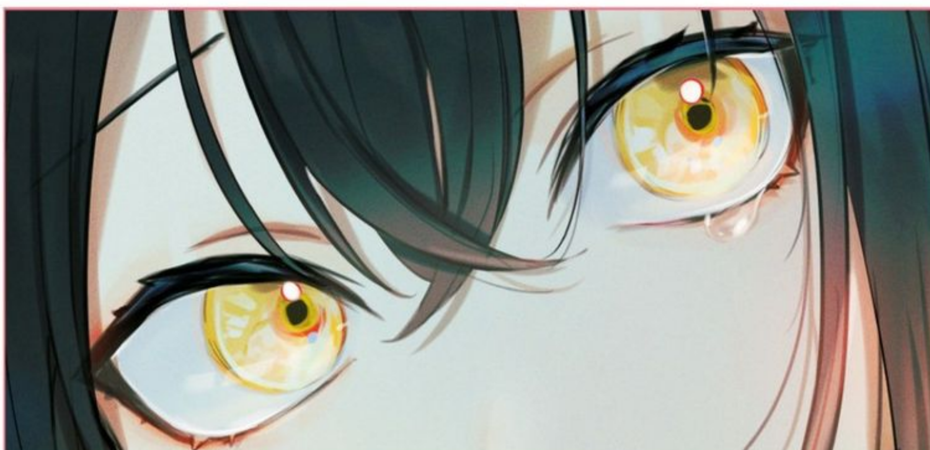
赤紫の瞳

基のイラスト〈青い瞳〉の色相を「+146」に変更しました。
紫は神秘的でミステリアスな色です。ピンク掛かると女性らしくなり、魅力がアップします。



黄の瞳

基のイラスト〈青い瞳〉の色相を「-180」に変更しました。
黄は明るく親しみやすい色です。幼さを感じさせ、あどけない印象になります。



ガラス玉のような瞳の描き方

瞳内部にグラデーションを掛けたり、瞳孔を縦長にして角度が付いているように見せることで、瞳に奥行きや立体感を出します。まつ毛や瞳のハイライト、映り込みにはカラフルな色を用います。ガラス玉の映り込みのように輝きます。

作家コメント “デフォルメした中でもしっかり奥行き表現のある目”というのがコンセプトです。



作家 sone　使用ソフト CLIP STUDIO PAINT

使用するペン・ブラシ

コンテンツIDを記載したブラシは、CLIP STUDIO ASSETで本書掲載時に公開していたものです。記載したIDを入力することで、該当ブラシの公開ページへアクセスすることができます。

[Gペン] 影も含めて、基本的にこれ1本で全て着彩します。
[ぼかし] [Gペン] の描き込みだけではイラストが硬い印象になります。柔らかく表現したい部分はこのブラシでぼかします。
[エアブラシ(柔らか)] 肌など立体感を出したい部分の着彩に使います。
[怠けものブラシ] (コンテンツID：1708873) 正式名称は「主線も水彩も厚塗りも一本でやる怠けものブラシ」です。線画で使用します。

Gペン



ぼかし



エアブラシ(柔らか)

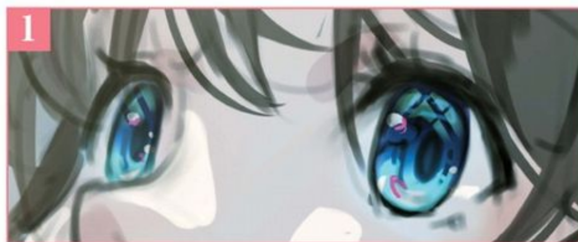


怠けものブラシ

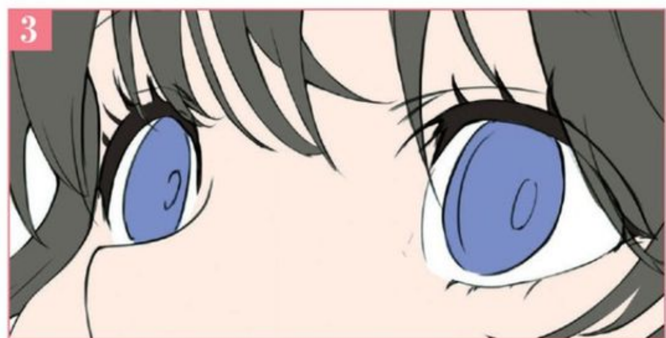


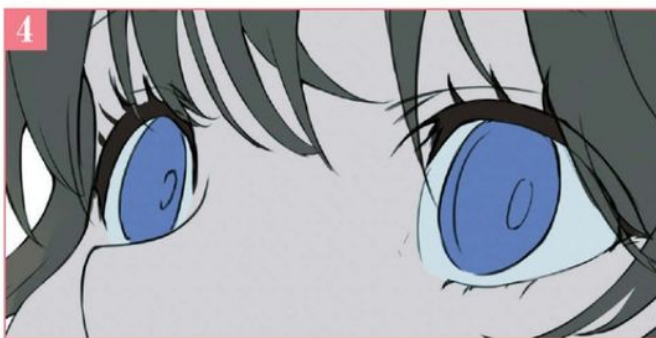
カラーラフ～下塗り

1 カラーラフは、「Procreate」というアプリを使い、iPadで作成しました。ラフ制作では、インスピレーションが重要です。机以外でも作業ができるタブレットなら、気分転換しながらラフ作業ができます。着彩で迷わないように、ラフ段階で細部まで描き込んでおきます。
2 ラフを基にして、線画を起こします。ペン先を15～20ptに設定した **[怠けものブラシ]** を使います。目とそれ以外の部分の線画は別レイヤーにしておきます。
3 **[バケツツール]** を使い、下塗りをします。肌、白目、瞳、まつ毛、髪でそれぞれレイヤーを分けています。
4 まつ毛以外の下塗りレイヤーそれぞれの上に「乗算」レイヤー（不透明度58%）をクリッピングします。全体を水色（**#B1C2D4**）で塗り潰します。顔部分を暗くして、逆光の影を表現します。







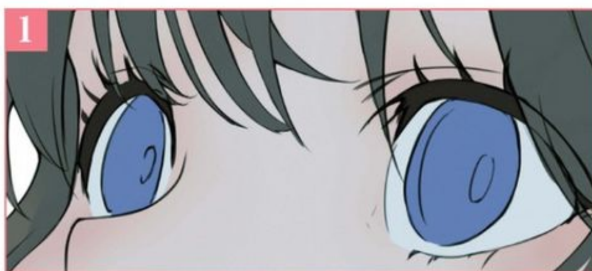


#8982CA　#2B2021　#675B57　#FFE9E3

肌を塗る

1 「乗算」レイヤーを作成します。**[エアブラシ]** を使い、肌に赤みを足していきます。色は彩度が低く、明度の高い赤を使用します。目の周りや、パーツの縁となる部分を中心に赤みを足します。
2 「オーバーレイ」レイヤーを作成します。**[Gペン]** で、髪から落ちる影を描画します。
3 「オーバーレイ」レイヤーを作成します。まずは、鼻と頬に弱めのハイライトを置きます。
4 「スクリーン」レイヤーを作成します。黄色系の色でより強いハイライトを描き込みます（点線囲み）。**[Gペン]** で描き込み、**[ぼかし]** で形を整えます。











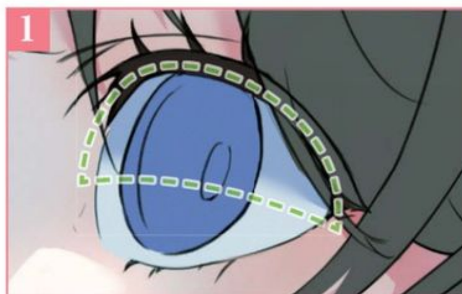
瞳の描き方

映り込みとハイライトの組み合わせで奥行きのある瞳を描きます。映り込みやハイライトには様々な色を使い、画面全体の色数を増やしています。



白目を塗る

1 下塗りレイヤーをクリッピングした「乗算」レイヤーを作成します。上部に影を描き込みます。
2 「スクリーン」レイヤーを作成します。下からのハイライトを差します。



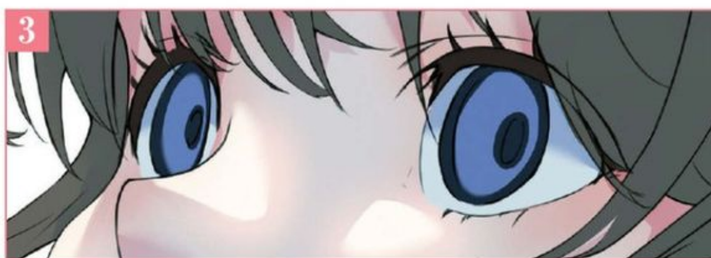


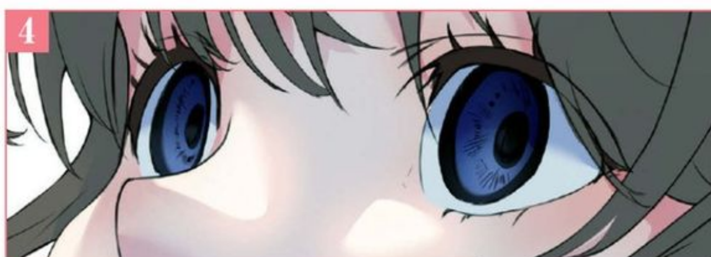
瞳の中を描き込む

3 瞳孔と瞳の縁を濃い色で塗ります。
4 「焼き込みカラー」レイヤーを作成します。瞳に **[エアブラシ]** でさっと濃い色を置きます。立体感が出ます。
5 「覆い焼き（発光）」レイヤー（不透明度88%）を作成し、瞳の下の部分を明るくします。
6 「スクリーン」レイヤー（不透明度41%）を作成し、瞳の中の映り込みを描き込みます。球体を意識して色を足します。
レイヤーをロックして **[グラデーション]** の虹色で描画します。**[Gペン]** を透明色に設定し、虹色部分を削って、形を整えます。

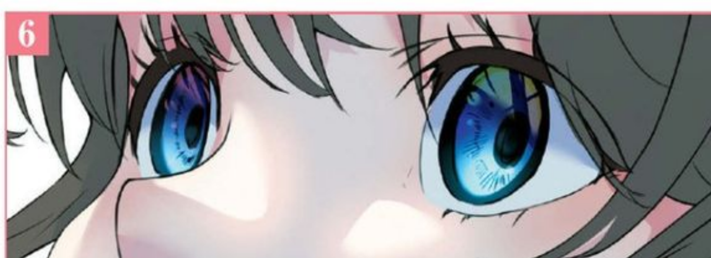


3 #1E2239
4 #2D3043
5 #71C6AC









⚜まつ毛、ハイライトを加筆する

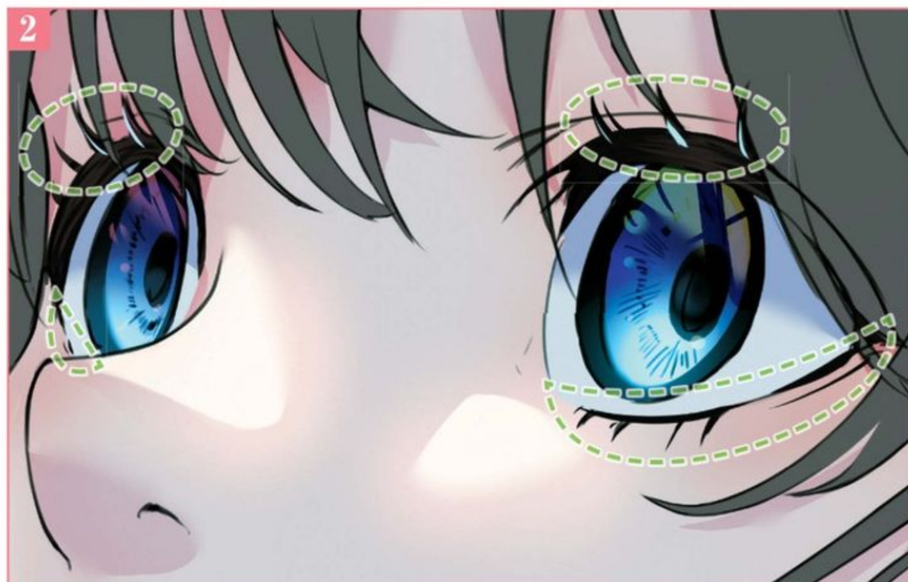
1 まつ毛の下塗りレイヤーに「オーバーレイ」レイヤーをクリッピングします。**[エアブラシ（柔らか）]** を使い、目頭と目尻の部分を黒く塗り潰します。**[Gペン]** で細かい線でまつ毛の質感を描き込みます。

2 線画レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成します。まつ毛に当たる光や下まつ毛を **[Gペン]** で加筆します。

3 加筆したレイヤー（**2**）の下に「通常」レイヤー（不透明度92%）を作成します。**[Gペン]** で、瞳にカラフルなハイライトを入れます。







point

ハイライトの位置

太陽、電球などの光源は、基本的に人間よりも高い位置にあることが多いです。そのため、ハイライトは眼球の上に配置することが一般的です。





#64E559　#E056F7　#7AE4FF



仕上げ

「オーバーレイ」レイヤーで髪の影を描き込み、全体に光を当てて仕上げます。今回は、画面向かって左側を強烈に明るくしました。強い光源を左上に設定しているためです。



髪を塗る

1 「オーバーレイ」レイヤーを作成し、**[Gペン]**で影を描き込みます。
2 再び「オーバーレイ」レイヤーを作成し、**[エアブラシ(柔らか)]**で頭部の立体感を描画します。
3 新規レイヤーを作成し、前髪に後れ毛を追加します。



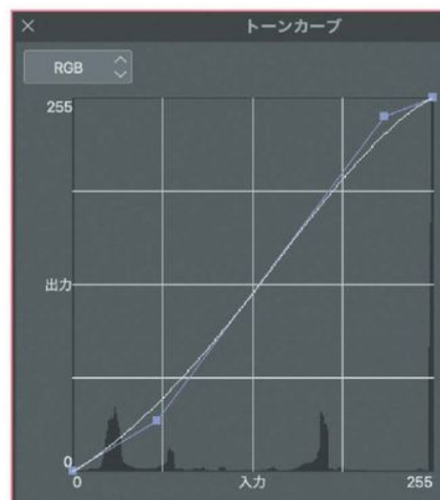


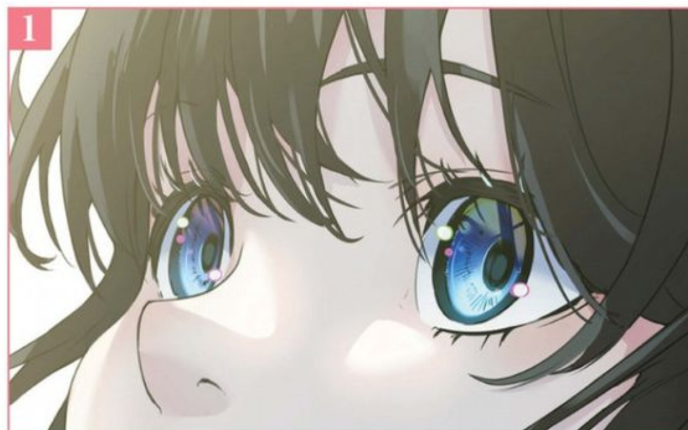
色調整

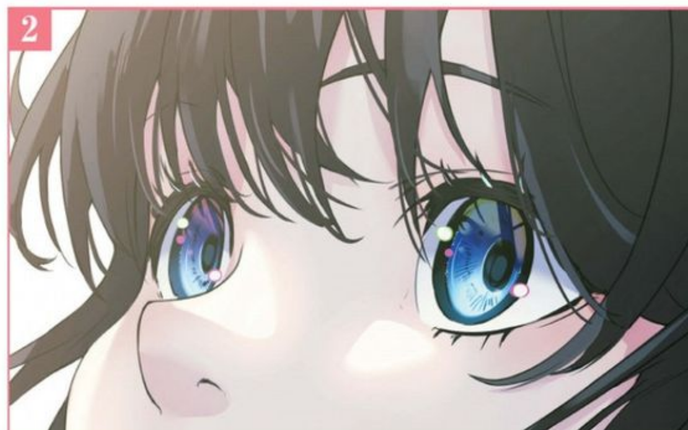
1 「スクリーン」レイヤー（不透明度90%）を作成します。**[エアブラシ（柔らか）]** で画面左上に黄色の光を置きます。

2 新規色調補正レイヤー（トーンカーブ）を追加し、下図のように調整します。

3 「加算（発光）」レイヤー（不透明度85%）を作成します。全体のバランスを見ながら、光を足します。画面向かって左側全体を明るくしました。







85％ 加算(発光)	光追加	3
100％ 通常	トーンカーブ1	2
90％ スクリーン	空気感	1
100％ 通常	おくれ毛	
100％ 通常	まつ毛追加	
92％ 通常	目追加	
100％ 通常	線画	
100％ 通常	着彩	

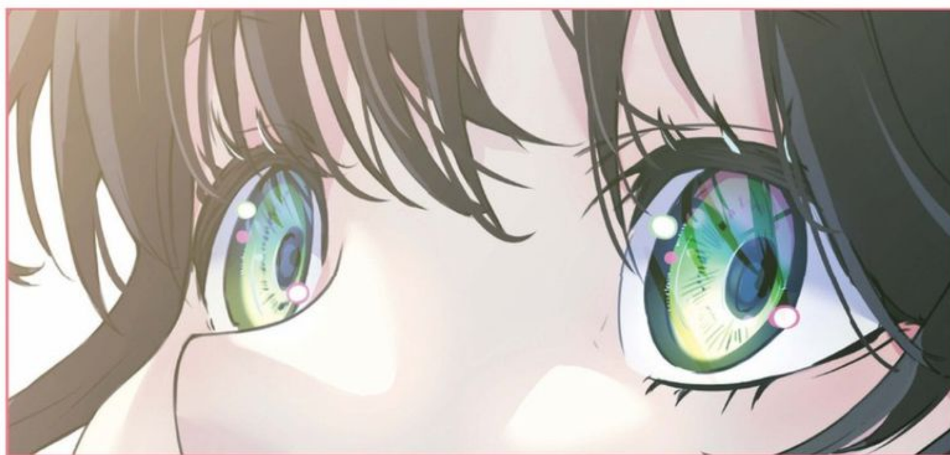


カラーバリエーション

瞳フォルダ(→P128)の上に新規色調補正レイヤー（色相・彩度・明度)を追加します。色相の数値を調整し、色を変更します。必要な場合は他のパラメータも調整します。

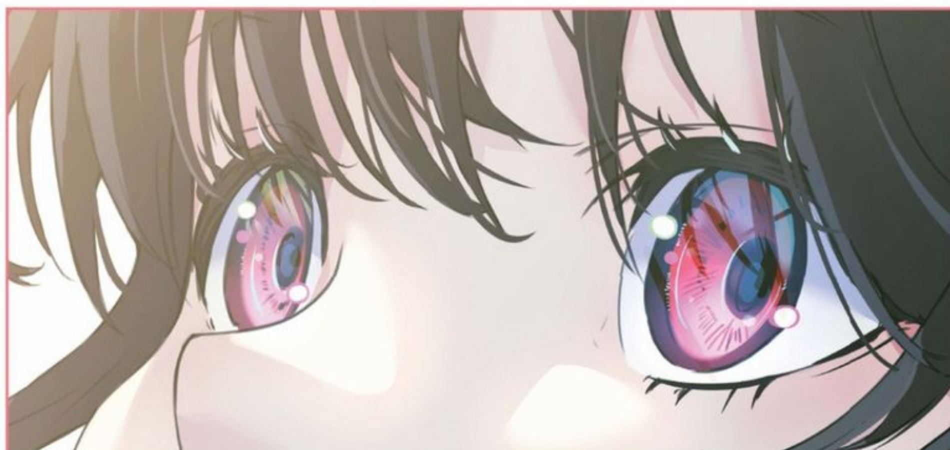
緑の瞳

基のイラスト〈青い瞳〉の色相を「−117」に変更します。
緑の瞳は、青よりも少し活力がある印象になります。緑は馴染みの良い色です。普段から瞳の色として活用しています。



赤い瞳

今度は〈緑の瞳〉を基に、色相を「−117」に変更します。
赤い瞳は妖艶な印象になります。赤は強い色です。そのため、普段はあまり瞳に使いません。イラストのモチーフやキャラクターに合わせて使うようにします。



宝飾品のような瞳の描き方

頂点や下部、縁など、瞳の至る所に光を入れています。さらに瞳だけでなく、まつ毛にも光や加筆を施しています。
目の至るところに描き込んだ光が、瞳を宝石で飾ったようにキラキラと輝かせます。

作家コメント はっきりした輪郭は描かず、少しぼやけさせています。宝石を通した光のような瞳を目指しました。



作家 ✢ 藤実なんな　使用ソフト ✢ CLIP STUDIO PAINT

使用するペン・ブラシ

コンテンツIDを記載したブラシは、CLIP STUDIO ASSETで本書掲載時に公開していたものです。記載したIDを入力することで、該当ブラシの公開ページへアクセスすることができます。

[丸ペン2] CLIP STUDIO PAINTがデフォルトで実装しているペンです。線画や、ハッキリさせたい部分などのアクセントに使えます。不透明度を調節することで柔らかい表現もできます。着彩の大部分は、このペンだけでも描けます。
[水多め] CLIP STUDIO PAINTがデフォルトで実装しています。柔らかく伸びるブラシです。色を混ぜたり、ぼかしたりする時に使います。
[モデベパステル／縦]（コンテンツID：1683127）CLIP STUDIO ASSETS内で公開されている「厚塗りブラシセット」に含まれるブラシです。他のブラシも使いやすく、厚塗りの着彩に最適なセットです。

丸ペン2



水多め



モデベパステル／縦



ラフを描く

瞳がメインとなる絵です。そのため真正面の構図にしました。光源は画面手前側、正面の斜め上に設定します。
瞳にまっすぐ光が当たります。逆光の処理などを気にする必要がありません。自分できれいだと思う色を置くことができます。



線画を描く

［水多め］で線画を描きます。この段階で影も先に置きます。後の着彩の工程で潰れたり、整えたりする部分もあります。そのため細部までしっかり描き込まず、大まかに描きます。





下地を塗る

線画に沿って塗り分けをします。下地の段階で、グラデーションになる部分をある程度描き込みます。

 #FAE9E1  #B4A9AA  #A4C1D3





瞳の描き方

瞳の着彩レイヤーを格納したフォルダは、線画レイヤーよりも上に作成します。これにより線画を濃くしたり、潰したりできます。線画に強弱を付けることで、瞳に目力が生まれます。



影を入れる

1 目にグラデーションを軽く掛けます。主に**[丸ペン2]**を使います。影色を着彩する際は、寒色の下塗りには寒色を、暖色の下塗りには暖色で置くと濁りにくいです。最初はシンプルな色味でまとめます。加筆の段階で色味を増やします。
ブラシの不透明度を20%～ 90%で調整しながら影を塗ります。



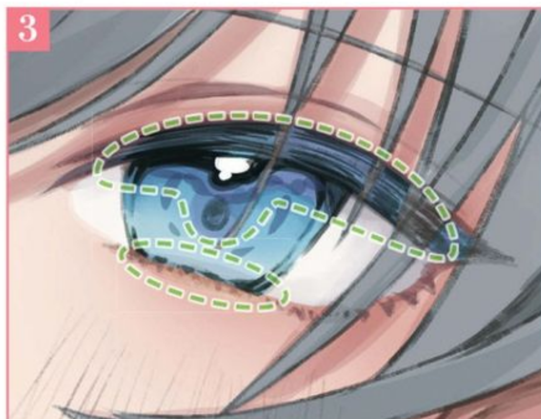
加筆1

2 暗めの色とハイライトを先に置きます。目にメリハリを加えるためです。**[丸ペン2]** を使います。
ハイライトはほぼ真上です。光源がまっすぐ手前側にあるためです。
ハイライトの周りを、あえて濃いめの色で縁取りました。ハイライトをはっきり際立たせるためです。



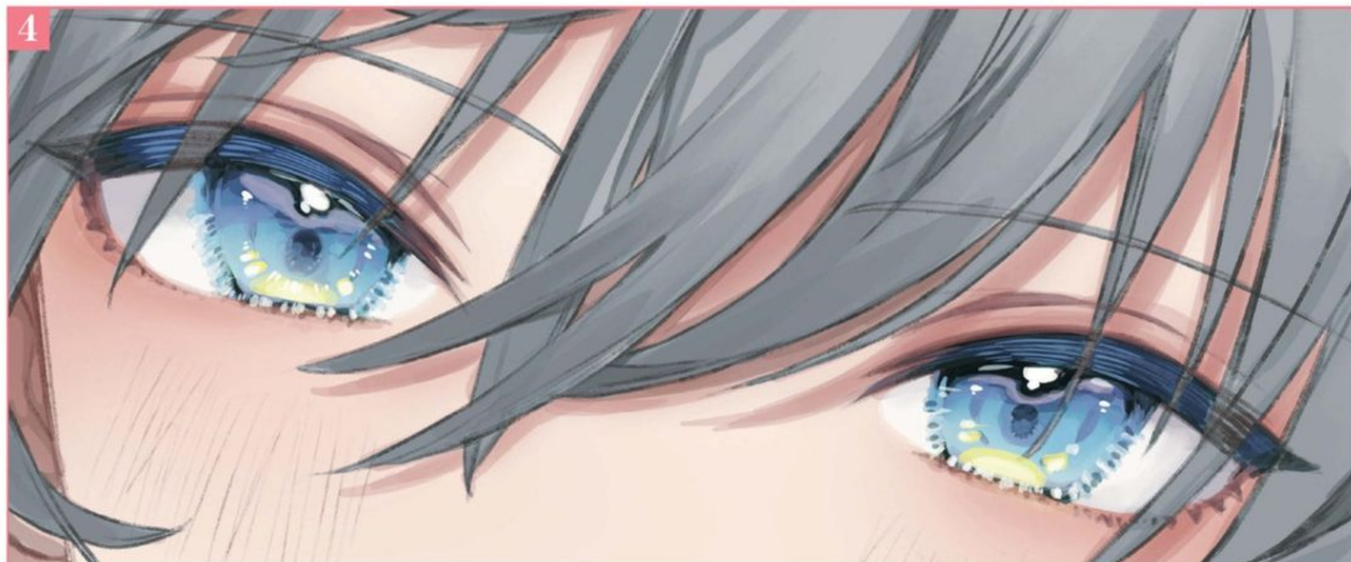
オーバーレイ

3 「オーバーレイ」レイヤー（不透明度50%）を作成します。**[エアブラシ]** で、目の上部に青系、下部に黄色系の色を薄く置きます。透明感を出すためです。**[エアブラシ]**は、CLIP STUDIO PAINTのデフォルト設定で使います。
黄色を置くのは、補色を使って瞳を印象的に見せるためです。



加筆2

4 ［丸ペン2］で、目の細部を描き込みます。不透明度は30%〜60%で調整します。不透明度が低いペンで色を重ねると、同じ色でも明暗の差が微妙に生まれます。これにより情報量が増えます。P133で解説したように、順光で特殊な光の差し方ではありません。放射状にきれいに見えるよう色を置きます。



point 虹彩の色選び

虹彩は、瞳孔から瞳の縁側に向けて放射状に広がるように光を描き込みます。今回のイラストでは、虹彩の色を瞳の青色の補色である黄色にしました。補色を使うと瞳の中でアクセントとなって虹彩の存在が際立ちます。上部にはハイライトがあり、虹彩のディテールを潰しています。そのため、瞳の下部を中心に描き込みます。



まつ毛を描く

5 まつ毛を加筆します。不透明度を70%前後に設定した［丸ペン2］を使います。
色は、肌からスポイトで抽出します。まぶたの盛り上がりを意識して描き込みます。しかし、正確に立体感を追わなくても大丈夫です。見栄えを優先して描き込みましょう。







仕上げ

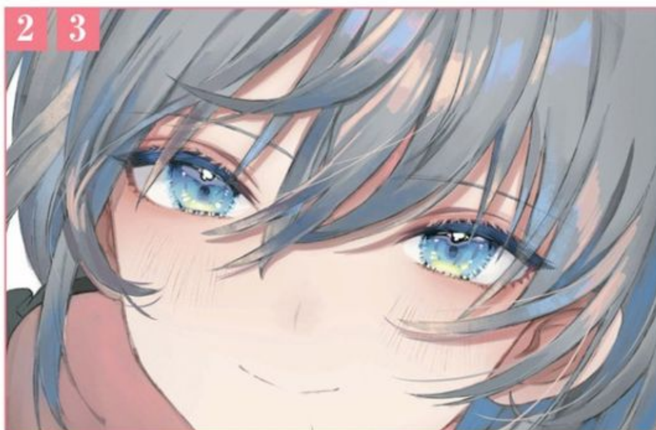
髪と肌を描き込みます。イラストの情報量を増やし、画面を華やかにします。「グラデーションマップ」と「トーンカーブ」を使って画面全体を調整し、統一感を出します。



髪と肌を塗る

1 まずは**[モデベパステル／縦]**を使い、髪に影を置きます。影色は、髪色に合わせて寒色系(青と紫)をメインで使います。合わせて髪から肌に落ちる影も加筆します。
2 少し彩度の高い色で、髪のハイライトを加筆します。**[モデベパステル／縦]**を使います。鼻にも影をうっすら落としました。
3 「乗算」レイヤーで、頭部の左右に**[エアブラシ]**でざっくり影を置きます。立体感を強調します。



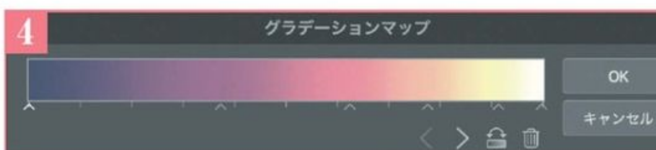


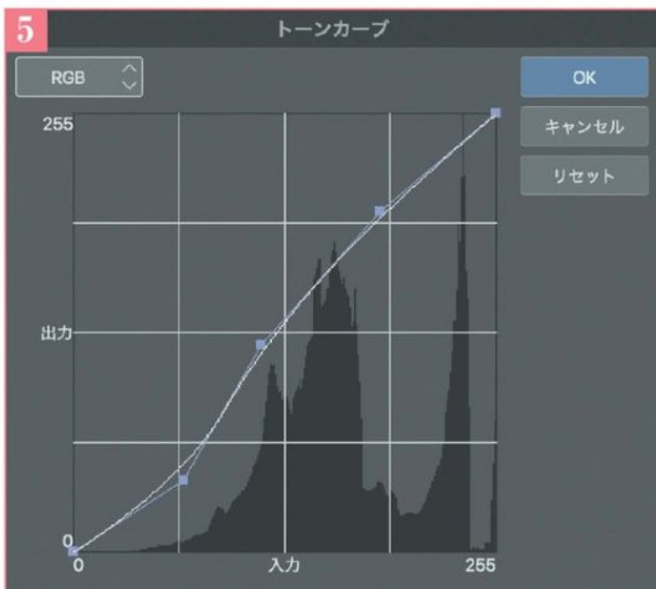
色調整

4 新規色調補正レイヤー（グラデーションマップ）を右図上のように調整し、全体の色を整えます。

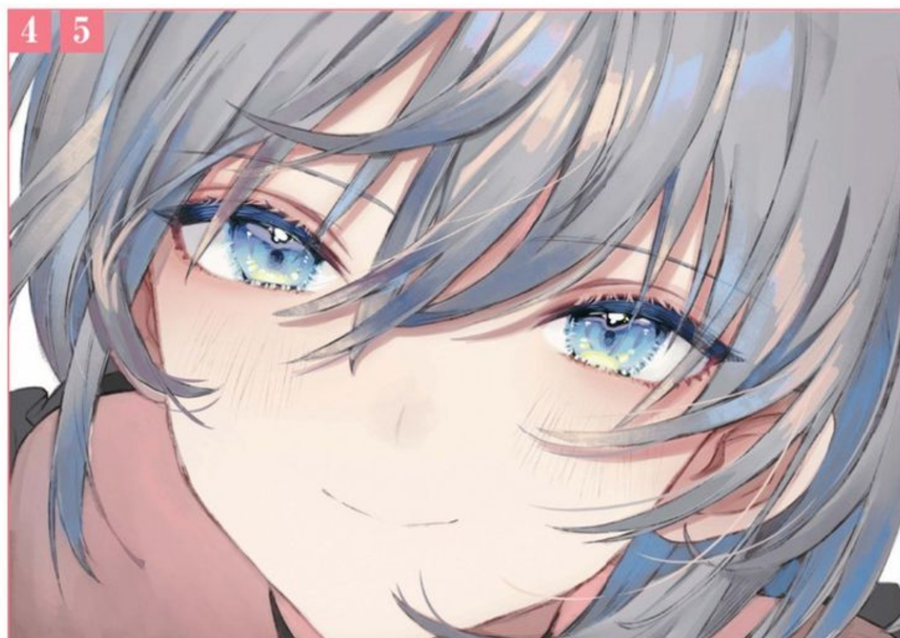
#494B6B 位置：0	#9B6E94 位置：37	#EB92A5 位置：63
#EFBCA4 位置：77	#F9FCB8 位置：91	#FFFFF7 位置：100

5 新規色調補正レイヤー（トーンカーブ）を右図下のように調整しました。コントラストを高くしています。









カラーバリエーション

加筆2のレイヤー（→P135）の上に「カラー」レイヤーを重ねます。瞳の上に色を置いて色差分を作ります。

赤い瞳

赤の色差分です。赤色は主張が強く、非人間的な印象を強調します。



▲［通常］レイヤーで表示した状態。



緑の瞳

緑は安定や調和を示す色です。見る人に安心感を与えます。



▲［通常］レイヤーで表示した状態。



コラム ✢ 情報量を操る

瞳を描き込むことには、「目をきれいに見せる」以上の効果があります。イラスト全体の構図と合わせて、「瞳」を描き込む「意味」を解説します。

✢ 読者の視点を瞳に集める

「∵」のように、点が三つあるだけで人はそれを顔だと認識して注目する性質があります。特に人間は、表情を観察するために瞳へ自然と視線を向けます。人は瞳から多くの情報を読み取ろうとします。
イラストにおいて瞳が注目されるのも同じことです。逆に言えば、瞳の情報量を増やして見ている人の視点を顔や瞳に集められれば、それだけキャラクターの魅力を伝えやすくなります。

▼線を多用して情報量を増やす。



✢ 情報量とは？

イラストにおいては、描き込みの多さや、色合いの複雑さなど、絵から読み取れる情報の量を指します。情報量が高い部分はパッとイラストを見た際に、自然と目を惹き付けます。情報量の緩急を付けることで「イラストのどこを見せるか」がハッキリして良い構図を作りやすくなります。逆に緩急がないと、画面全体が散漫な印象になります。

✢ 描き込みや明暗に視線は惹き付けられる

右のイラストを見た時、まず瞳に目が行きます。理由は、青とピンクなどの補色に近いカラフルな色使い、影部分とハイライトのコントラストの強さ、アイラインとまつ毛の描き込み、瞳周辺の髪の繊細な描き込みなどです。このように、目の周辺には情報を増やしていることが分かります。

▼自然とまず視線が行く。

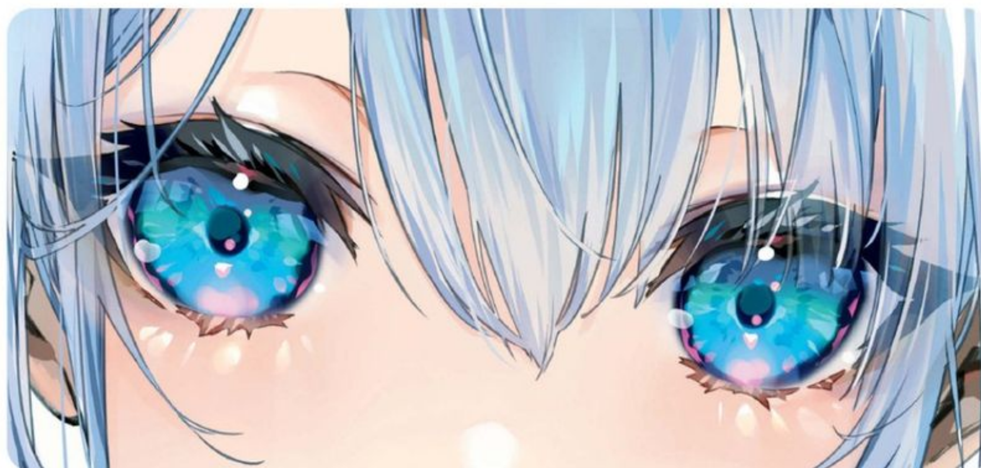


✢ 瞳はキャラクターの命

プロのイラストレーターは「見て欲しい部分」の情報量を操ることで、見る側の視線も操っています。
近年の瞳は描き込みが多くなる傾向にあります。それには注目度の高い部分である瞳を描き込むことで、キャラクターの魅力をより伝えやすくする、という意図があるのです。

3章

瞳の図鑑



カラーバリエーションを含めた計40点の瞳。これは本書のための描き下ろしです。ここでは全体を見ることで、どんな瞳が好きか、どんな瞳を描いてみたいかをもう１度振り返ります。お気に入りのイラストを見付けたら、好きなイラストレーターのSNSやホームページを確認することもできます。

かがやく瞳図鑑 イラストレーター紹介




お久しぶり ……担当ページ：P20-31

pixiv — Twitter —

正午まで寝ます。

COMMENT
壊れたパソコンを開きSSDを取り出して外付けHDにぶっ込んでみてと優しい人が教えてくれました。データ全部生きてました。もしバックアップ取らずにパソコンが壊れたら試して欲しいです、でもやっぱりパソコン詳しい人に聞いて欲しいです。





ミモザ ……担当ページ：P32-41

pixiv 29811192 Twitter @96mimo414

イラストレーターをしている。毎日楽しい。

COMMENT
一番描いてて楽しい目の描き方をメイキングにできて嬉しいです。わずかばかりではございますが、お役に立てれば幸いです。





美和野らぐ ……担当ページ：P42-51

pixiv 7324626 Twitter @rag_ragko Tumbler ragmiwano

イラストレーター、アニメーター。日本酒とホラーゲームが好きです。ライトノベルの装画／挿絵や、ゲームイラスト、CMイラストまで幅広く活動。透明感のあるイラストが得意です。

COMMENT
吸い込まれるような透明感と、最低限の描き込みでも目力を発揮できるような瞳を目指しました。瞳に合わせて、キャラクターも雑味が出ないようにシンプルに構成しています。





舞（まい）

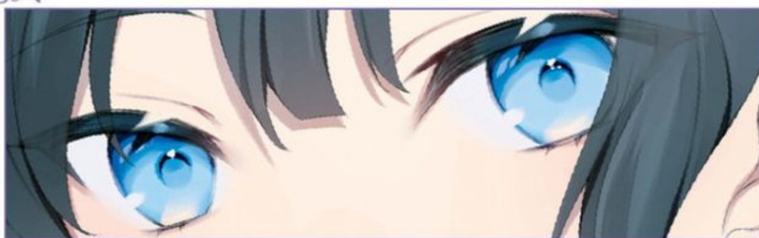
担当ページ：P52-61

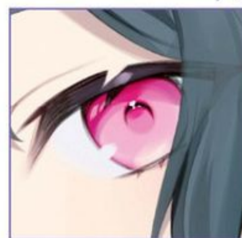
pixiv 44568194 Twitter @0508mai_sousaku

男性キャラクターを得意として、少年や青年などを中心として自身の創作キャラクターなどの人間をメインとしたイラストを描いています。目を中心として全体的に透明感や潤いを持たせ、メインである人物の魅力が引き出せるようなイラストになるよう心がけています。

COMMENT

瞳の陰とハイライトのコントラストをレイヤー効果などを使い強めに塗り、立体感のある瞳にすることで1枚の絵の中でも目に視線がいくように心がけています。アイラインをしっかりと描写することで目元を印象付けています。





Aちき（あちき）

担当ページ：P62-69

pixiv 1655331 Twitter @atikix

イラストレーター。2020年12月に、初の個人画集となる『Aちき画集　Astra』（ホビージャパン刊）が発売されました。青が好きです。

COMMENT

いつも「透明感のある瞳を描きたいな～」と思いながらイラストを描いてます。





河童豆（かっぱまめ）

担当ページ：P70-77

pixiv 15222857 Twitter @kappa_210r

二次創作を中心に好きなものを描きます。
Twitterとpixivをメインにのんびり活動しています。

COMMENT

瞳は顔の中で最も目立つパーツと考えています。見た人誰もが惹き込まれるような、鮮やかで魅力的な瞳を描けるように日々研究しています。つたない説明ですが、私なりの瞳のこだわりや意識しているポイントが伝われば嬉しいです。





ゆめみつき

担当ページ：P78-85

pixiv 7651318 Twitter @Yumemitsuki125 Instagram yumemitsuki125

イラストレーター、マンガ家。キャラクターイラストを描いたり、少女マンガや少年マンガ連載の仕事をしています。儚い雰囲気のアンニュイなキャラクターを描くことが好きで、思春期の少女をモチーフに制作することが多いです。

COMMENT

静かで熱のある瞳を描きました。瞳孔が開き焦点が合わない様子で、目元だけでジトッとした表情を出しました。まつ毛や目線、まゆ毛、ハイライトなどの要素で瞳の印象は変わります。キャラクターに合わせ、ニュアンスを調整します。





にま

担当ページ：P86-93

pixiv 9790932　Twitter @5685nqimqa

好きなものをいろいろと描いています。主にTwitterを中心に活動しています。

COMMENT

シンプルで平面的な瞳ですが、それでもなるべく豊かに見えるように工夫して塗りました。





秘色（ひそく）

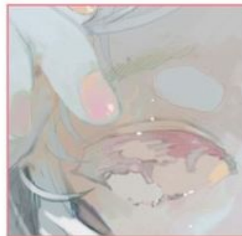
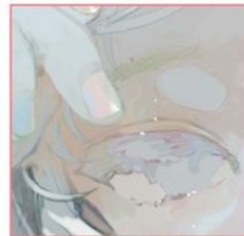
担当ページ：P94-101

pixiv 15014823　Twitter @hi_syoku

男性キャラクターや、中性的なキャラクターを得意としています。多彩な色を使用した鮮やかな配色や、和洋折衷のキャラクターデザインにこだわっています。

COMMENT

人物の描写で、瞳は最も重要な要素です。瞳だけで自分のイラストと伝わる、強い印象を残す描写を心掛けています。特に色の相性は大事です。今回は赤と青を組み合わせました。皆さんも、好きな色の組み合わせを見付けてください。

きう

担当ページ：P102-109

pixiv 13358813　Twitter @kyuuri_5656

ネットの海でひそやかに活動するお絵描きマン。色素の薄い髪と、無意識的な表情が好きです。色の中では、ずっと白が好きだと思っていましたが、最近になって本当に好きな色が（白ではなく）ライトグレーだと気付きました。

COMMENT

あえて瞳孔を明瞭に描写せず、キャラクターの心理を読みにくくしています。見る人が積極的にキャラクターの感情や意識を探ってくれる……そうなれば良いなと思いながら、描いています。うまく行っているかは神のみぞ知る！





回る酸素（まわるさんそ）

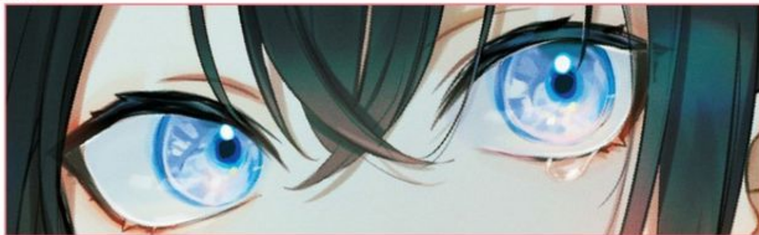
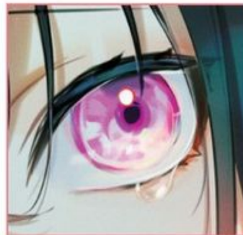
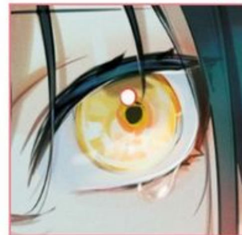
担当ページ：P110-117

pixiv 19964414　Twitter @_sannso_

TwitterなどのSNSを中心に活動しています。不確かなものやかわいい色が好きです。

COMMENT

瞳は人物を描く工程の中で最も大切な要素だと思っています。ビー玉や宇宙のような、見ていて吸い込まれそうになる瞳の表現を目指して、日々イラストを制作しています。

八三（はっさん）

担当ページ：P118-125

pixiv 637197　Twitter @xxhachisan

カフェイン中毒です。

COMMENT
普段のイラストで「目」ついて感想を頂く事が多く、それにフォーカスした制作ができて、楽しかったです。自分のイラストを分解して言語化することはなかなかないので難しかったですが、少しでも参考になれば幸いです。





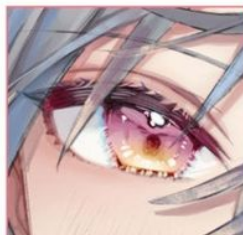
sone（そね）

担当ページ：P126-131

pixiv 3093344　Twitter @sone_0116　Tumbler sone-artwoks

2014年からイラストレーターとして、活動を開始。主にソーシャルゲームなどのキャラクターデザインをメインに活動をしています。2020年からはマンガ家としても活動しています。

COMMENT
瞳がメインということで、得意な構図で描けました。普段は描く機会が少ない構図で、のびのび描けました。瞳は、人物の魅力を左右する大事な要素です。人物が何を感じているか。見る人がどう感じるか。瞳が全て表現してくれます。


藤実なんな（ふじみ）

担当ページ：P132-137

pixiv 3230062　Twitter @nanna_fujimi　HP imuypudding.wixsite.com/wisteria

2021年からフリーランスでイラストレーター活動を始めました。キャラクターデザインも手掛けます。瞳以外では、髪を描くことが好きです。本書掲載のイラストに限らず、他のイラスト作品も、瞳や髪に注目して見てもらえると嬉しいです。

COMMENT
瞳はキャラの命だと思っているので、アップになればなるほどきれいに描きたいと思っています。書籍のタイトル通り、今回は瞳が主役のイラストです。少しでも「きれいな瞳」と感じてもらえたら幸いです。

参考文献

●『配色アイデア見本帳』
石田恭嗣 著／エムディエヌコーポレーション／2002年

●『文部科学省後援　色彩検定　公式テキスト2級編』
全国服飾教育者連合会(A・F・T) 監修／ A・F・T企画／2010年

●『文部科学省後援　色彩検定　公式テキスト3級編』
色彩検定協会 監修／ A・F・T企画／2010年



かがやく瞳の描き方

[編集人]　川本 康

[編集担当]　切明 浩志

[発行人]　北原 浩

[発行所]　株式会社 玄光社
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋4-1-5
TEL：03-3263-3515(営業部)
FAX：03-3263-3045
URL：http://www.genkosha.co.jp/

発行日：2021年 8月30日　初版発行

[企画編集]　株式会社ジェネット
坂 あまね　坂下 大樹　木川 明彦

[装丁／デザイン]　株式会社ジェネット
下鳥 怜奈　斎藤 未希　重國 彩乃

[印刷／製本]　シナノ印刷株式会社

玄光社の書籍案内

本書を読んだ人におすすめしたい！

玄光社

描き方シリーズ！

PICK UP ①

きらめく瞳の描き方

2020年7月発売から1年足らずで、
約2万部増刷した玄光社ヒット商品



神絵師の瞳はなぜあんなにも輝くのか！

キャラの魅力を最大限に引き出す瞳。
その描き方は絵師により十人十色。
さまざまな神絵師の瞳の描き方を学び
よりキャラの魅力を際立たせる技法を
得られるのが本書です！
神絵師たちのワンランク上の技術を
取り入れ画力の向上にお役立てください



B5 判　148 ページ
定価：本体 2,100 円＋税

PICK UP ②

メガネ男子の描き方

6名の人気絵師達が描きおろす
美麗メガネ男子イラストは必見



アニメ・マンガ・ゲームなどにおいて
眼鏡キャラは欠くことのできない存在。
一口に眼鏡と言っても、形状や素材など
多数のバリエーションが！どのように
眼鏡を描き分けるかでキャラクターに
個性を与える強力なアイテムに！！



B5 判　148 ページ
定価：本体 2,100 円+税

PICK UP ③

メイクで女の子キャラを
描き分けるテクニック

女性キャラの個性を際立たせたい！
そんな悩みを解決するなら本書が◎



同じキャラクターでもメイクに
変化を加えるだけで、雰囲気が
ガラリと変わるのは、実際の人と
同じ。メイクの種類や色を学ぶ
ことで、キャラクターが個性的に
でき、いきいきと動き出します



B5 判　148 ページ
定価：本体 2,000 円+税



著者：佐倉おりこ

B5判　144ページ
定価：本体2,100円＋税

メルヘンでかわいい女の子の衣装コーディネートカタログ

衣装のデザインに迷ったときに！
役立つ衣装コーディネート集100点





B5判　148ページ
定価：本体2,100円＋税

カッコいい女の描き方

女性も魅了する「カッコいい女」、
実際のイラスト制作工程徹底解説！





B5判　148ページ
定価：本体2,100円＋税

獣人ポーズ集

大ヒット獣人の描き方がパワーアップ！
プロ獣人絵師のコツがわかる描き方本！





B5判　144ページ
定価：本体2,100円＋税

擬人化男子の描き方 <学園編>

BL の良いアイデアが浮かばない！
そんなあなたに擬人化がおすすめ





B5判　148ページ
定価：本体2,100円＋税

いちゃラブで魅せるカップルの描き方

男女のカップルを描きたいなら必須！
ラブラブ、いちゃいちゃが描ける本





B5判　164ページ
定価：本体2,100円＋税

ケモミミキャラ イラストメイキング

獣耳のキャラを描く6人の著者による
イラスト＆メイキング満載の1冊！





B5判　148ページ
定価：本体2,100円＋税

擬人化キャラクターデザインブック

全8ユニットの大ボリューム掲載！
38キャラのデザインは創作のヒントに





B5判　148ページ
定価：本体2,100円＋税

水着の描き方

夏に向けておすすめの描き方本！
キャラのタイプ別に合う水着を紹介。





B5判　144ページ
定価：本体2,000円＋税

獣人の描き方

獣人の描き方、決定版！ケモノを
主役とし描くポイントがわかる本





著者：佐倉おりこ

B5判　144ページ
定価：本体2,000円＋税

メルヘンでかわいい女の子の衣装デザインカタログ

衣装デザインの引き出しが増える
便利なコスチュームパーツ918点





著者：吉田徹

B5判　176ページ
定価：本体2,500円＋税

吉田徹 10分で女性を描くコツ 270 制服編

クロッキーをサンプルに短時間で
描写するコツを段階的に解説する本



本の詳細はこちら



玄光社
http://www.genkosha.co.jp/

本のお求めは

全国の書店、またはネット書店から
ご注文いただけます。

